假日集结号 轻松游戏 快乐生活



特别企划

清算发售至今X360成绩单



至尊年鉴2007版

X360+ARCADE逐个盘点



三红规避指南

新版X360购买甄别 宝典

渴秘

连载Vol.4

幕后秘闻

好评追加连载



《皇牌空战6》







《使命召唤4》



三代《光环》精选珍藏集



XBOX**36**0500 Vol. 4

大获全胜

2007 年年末的商战,X360 借《使命召唤 4》之力一路狂奏,仅 11 月份在北美销量就高达 77 万台,比 10 月份大幅度提高 110%。而软件方面也是凯歌高奏,《光环 3》在发售后的第三个月里依然保持旺盛的销售势头,至我写下这段文字的时候仍盘踞销量榜前十名,而《使命召唤 4》发售当月销量突破 150 万套,相比之下 PS3 版还不足 45 万套;其他如《刺客信条》、《质量效应》、《吉他英雄 III》等大作也纷纷迎来开门红。根据 NPD 的数据,自 X360 发售以来,北美地区的消费者在 X360 上的消费额达到了 71 亿美元,而 2007 年的总金额接近 50 亿美元,其他两位对手的同期数据分别是 PS3 的 21 亿美元和 Wii 的 30 亿美元。 X360 主机和软件的销售比高达 6.9(意即每台销售一台 X360 主机就能卖出 6.9 款游戏软件),这说明整个 X360 产业 "非常健康"。而 Xbox LIVE 全球用户已经在新年来临之际成功突破千万大关,在 LIVE 对战排行榜上,《光环 3》依然占据头把交椅,《使命召唤 4》则红得发紫,《吉他英雄 III》把《战争机器》挤到了第四位上,这几款游戏都是大幅度提升了 X360 销量以及 Xbox LIVE 会员数量的重磅作品。

然而展望来年, X360 的情况依然十分严峻, 日本市场依然毫无起色, 北美市场亦面临着 Wii 的步步紧逼, 其他地区市场还要抵抗 PS3 的穷追不舍。在目前 X360 的 2008 年发售表中, 真正算得上重量级的只有《GTA IV》, 而《鬼泣 4》、《火爆狂飙 天堂》等作品在年

初尚且难成气候,而他的对手 Wii 和 PS3 都还有不少 重量级作品例如《任天堂明星大乱斗 X》、《Wii Fit》 (美版)、《潜龙谍影 4》、《GT 赛车 5》尚未完全露面, X360 目前虽是稳坐榜眼之位,但却不能有丝毫懈怠。 2007 年已经过去,2008 年还要更加努力。



2008.1.15

Xbox360专辑 Vol.4

超值加量双CD







《皇牌空战 6》《使命召唤 4》《偶像大师》等精选曲目

三代《光环》精选珍藏集

CD 目录详见本期专辑 223 页



妙韵神曲CD 双倍享受双倍惊喜



健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗贩游戏。注意自我保护, 道防受骗上当。 适度游戏薪额。沉迷游戏伤身。合理安排时间,享受健康生活。



封面用图: 使命召唤4 封面设计: 张金涛 责任编辑: 杨雪飞

CONTENTS

COMITMIO STATE	
卷首语	001
卷首特稿	
数字十年	002
X360终极大盘点	006
X360揭秘(连载四)	020
特别企划	
X360购机宝典	033
X360至尊年鉴2007	038
典藏攻略	
使命召唤4 现代战争	055
皇牌空战6 解放的战火	099
真・三国无双5	117
利图伯第	133
质量效应	155
百年战争	197
软组织	
成就犯	214
软组织	220
广告鉴赏	
X360广告鉴赏	封二
	54

如果您有任何意见与建议,请发email至以下邮箱 x360special@gmail.com



第11次出现在CES的开幕演讲 中。这次他一反常态,像个老顽 置一样向人们展现他卸下重担后 的轻松姿态:"我不知道在微软 的最后一天该如何度过,因此我 请了些朋友帮我为这一天做准 备,我们一起制作了一段小影 像……"

"比尔・盖茨在微软的最后一 天"这段轻松幽默的影像逗乐了 全世界,美国前副总统戈尔、美 国总统候选人希拉里・克林顿和 贝拉克・奥巴马、大导演史蒂 芬・斯皮尔伯格、好莱坞巨星乔 治·克鲁尼、U2主唱Bono、 NBC新闻主播布菜恩・威廉姆 斯……这些在各自的领域里叱咤 风云的人物为盖茨最后的告别仪 式作串场,在令全世界大跌眼镜 的恶搞影像中宣告了微软一个时 代的结束。

比尔・盖茨将从此专注于他 的慈善事业,在他的最后一场 CES演讲中,他为人们留下了 下一个"数字十年"的宏伟构想。 最后他手捧吉他。与微软老将罗 比·巴赫及摇滚明星Slash—起 来了一场《吉他英雄川》的演奏, 从此告别了他的32年软件生涯。 从2009年起,微软娱乐设备部总 裁罗比・巴赫将代替微软主持 CES的基调演讲,他将沿着盖 茨指明的方向创造新的"数字十 年",由他统帅的X360业务将在 其中发挥关键作用……

文 Lancer 美編 NINA

将全世界的客厅变为数字化、无 线化的网络中枢——这是比尔·盖茨 提出的"数字十年"计划的核心思想。 这一计划的全方位实施在某种程度上 应该感激索尼。用Windows征服了全 世界的办公室和书房之后,微软自然 而然地打起客厅的主意, 因此在上世 纪90年代末,微软发动了一系列进军 客厅的计划,从机顶盒上网的"维纳 斯计划",到为世嘉DC提供操作系 统、微软无孔不入地从IT业渗透到家 电业、比尔·盖茨风雨无阻地参加每 一年的CES展。同时具备PC与家用 电器特征的电视游戏机无疑是微软走 向客厅的最佳途径、只要把握这一市

场,就可以占领美国三分之一的家 庭。于是比尔·盖茨找到了颇有私交 的久多良木健,提议为PS2提供操作 系统。在比尔·盖茨找上门的5年 前,同样怀揣网络梦的久多良木健就 已经猜到微软将成为日后大敌。这位 一心要为业界设立标准的梦想家断然 拒绝了世界首富的请求, 间接促成了 Xbox的诞生。

2000年橋人节, 比尔·盖茨、史 蒂夫·鲍尔默和Xpox团队在一次会 议中决定了微软游戏业务的未来:微 软将投入20亿美元作为Xbox的启动 资金。主要负责人艾拉德为其制定了 3年计划:第一年树立Xbox在网络方

面的强势形象。第二年体现Xbox的 画面优势, 第三年让Xbox的年销量 超过PS2。但艾拉德的理想被久多良 木健轻易击碎,他还记得在2001年的 E3展中, "媒体把(光环)称为蹩脚的 PC移植游戏"人们并没有太在意PS2 与Xbox之间的画面差距。(光环)最 终成为了微软的杀手锏,《光环2》上 市的那一个季度Xbox部门首次实现 盈利, 鲍尔默将其称为"(光环2)季 度"。但在PS2遥遥领先的销量面 前, 艾拉德的计划无可奈何的落空 了。不过Xbox两千多万台的销量至 少为微软赢得了"再玩一局"的机会, 比尔·盖茨在(时代)的采访中说: "第一代,它就像一局游戏一样,如 果你打得很好,到了最后它会说'你 可以再玩一遍了'。仅此而已1"

147页的《Xenon之书》在微软游戏部已经成为传奇,这是指导微软"再玩一局"的说明书,它详述了微软的整个X360战略计划,其中的一大部分是在描述所谓的"D.E.L.",即"数字娱乐生活方式"(Digital Enterteinment Lifestyle),涵盖了电影、音乐、游戏、电话、电视等数字化媒体,它们都将通过Xbox LIVE汇聚到X360——这是比尔·盖茨打开他的钱柜,每年心甘情愿地为这个无底洞投入十几亿美元的真正原因。

音乐与电影正在向数字化的方向 发展, 娱乐产业正在转型为软件业, 总会有人创造出一个平台成为所有的 新一代数字化娱乐标准。翻开 (Xenon之书)的第13页,上面写着: "作为世界软件领袖,微软是促成此 次转型并从中得益的最佳人选。这是 我们不容错过的机会。"比尔·盖茨 知道这是一个长远的计划,不能操之 过急。"你不能把它当作一个万用机 来卖。你要先让家里的某些成员认为 它是不可或缺的东西,然后让它逐渐 成为全家体验的东西。"在X360尚未 成为一种大众化产品之前。游戏仍然 是其绝对重心,微软必须先让铁杆玩 家用X360占领客厅。艾拉德说:"如 果一个狂热玩家买不到X360, 理由 是最后一台被想看DVD的老奶奶买走 了, 那么我们就算失败了。"艾拉德 相信X360的初期目标是先把玩家从 索尼的怀抱中抢走,对他来说,在成 为主流之前,游戏就是X360的一

2006年1月,艾拉德召集了一批 XDOX业务的高级行政人员,他们一起写下了激励着他们每天勤奋工作的 动力宣言。艾拉德说:"多数人会写 上美国小姐一样的、鲜花般美丽的宣 言,比如创造一个更美丽的世界云 云,而我写的是:每天激励着我起床 走向办公室的动力是想要看到久多良 木健的辞职信,用相框装裱起来,挂 在我的办公桌旁。"

几个月后,艾拉德在旧金山的一

一年后,艾拉德 又收到了一条同样的 消息,这一次不再是 罗比·巴赫的恶作制 一一久多良木了被被明 升暗解默神伤地从 角,建向正不《战争机器》 的带动于不后台的,一个 目标稳步前进。艾拉 德说:"只要我们先把几百万台×380 卖到铁杆玩家的手中,就有机会率先 卖掉1000万台,而率先突破千万销量 的主机总会获胜。"



太作政势

2004年6月,微软制定了一份关于未来10年的总投资预算表,将硬件生产、软件开发等成本计算在内,其总投入将高达170亿美元。X360发展计划的第一步是成为铁杆玩家的不二

之选,为此就必须打造足够强大的游 戏阵容。

微软游戏制作室的力量有限,这个成立十几年的部门原本一直是以 PC游戏为主力,在Xbox诞生之后规



▲《使命召唤2》让玩家看到了次世代游戏的魅力。

模稍有扩大,每年注资2.4亿美元, 员工达到了1200多人,但仍然不到索 尼的一半。微软知道创造强大的游戏 阵容不能单靠自己。在Xbox时代 里,它相继拉拢了半数以上的第三方 游戏软件发行商, 到了Xbox的晚 年,EA这个最大的目标也全力投向 Xbox。这些与第三方的关系基础正 是微软"再来一局"的资本。X360规 格大致确立之时, EA已经投入了 1000多人专门开发X360的游戏。同 步制作的游戏达25款,规划了未来三 年的游戏发售时间表。EA最大的竞 争对手Activision也在积极筹谋、《使 命召唤2)被确认为X380首发游戏。 并在微软的资助下投入了3000万美元 的巨额预算。

但还有一些筹码被索尼牢牢地抓在手中,PS2时代共有13款游戏的销量超过600万套,其中10款都是PS2独占游戏:《GTA》、《最终幻想》、《潜龙谍影》这些第三方品牌仍然倾向于为老东家服务,而微软在日本的软弱无力使其难以获得日本厂商的支持,也就导致其游戏阵容存在巨大缺憾。就在此时,彼得·摩尔成为微软眼中的救星。

当艾拉德在它的动力宣言中写下

逼退久多良木健的目标时,彼得·摩尔是最坚决的拥护者。世嘉DC的惨败让摩尔久久无法忘怀,2004年9月他在所有Xbox员工面前发表动员令,他站在董年偶像丘吉尔的巨大画像前,激情四射地说:"我们不会成为DC,我绝对不会让这种事情发生。"打败久多良木健成为摩尔最大的目标,艾拉德说:"对彼得而言,这次是他的个人之战("

充满攻击性、出招狠辣是彼得· 摩尔的一贯作风,他打破了微软在市 场宣传方面低调沉稳的作风。为美国 的X360首发投入了5000万美元的广 告费,他在各种场合高唱X360的伟 大,将PS3贬得一文不值:在台面 下,摩尔利用其在世嘉期间与第三方 开拓的关系网络四处奔走,它说服微 软划拔大笔公关费用,专门用于与第 三方培养友情,他与罗比·巴赫一起 到日本进行了5次游说巡游, 频频拜 访顽固的日本第三方,从优惠的权利 金条件到技术和资金支持,最大限度 的满足第三方的需要。微软就像当年 的索尼一样,低声下气地讨好第三 方,利用多数第三方打破游戏产业— 家独大局面的普遍心理,创造游戏业 界的新生态。

2005年5月,紫尼在E3展中兀自以CG攻势创造了一个辉煌的假象,在人们对场馆另一侧的微软展台前频频死机的X380一片质疑之时,彼得。摩尔已经成竹在胸——X380的将近20款首发游戏正在陆续到位,玩家需要的是看得见、摸得着的游戏,这次的次世代大战微软不再一味吹嘘镜花水月般的新概念,而是实打实地用游戏阵容说话。

选择在2005年末发售。这在 X360的发展计划中有着最优先的重 要性。时间上的领先优势有多方面的 好处, 首先是第三方为了在次世代战 争中站稳脚跟, 必须及早投注于次世 代游戏的研发, 正如E A 前总裁拉 瑞·普洛斯特所说"如果一开始就在 一个新平台上失去了市场份额, 今后 将很难取回"。当硬件商在次世代技 术上争分夺秒之时, 软件商也在拼了 命的挖掘次世代主机的性能,因为在 一部次世代主机的发展初期存在"意 识占有率"的说法、最早给玩家留下 深刻印象的游戏将奠定一个系列乃至 其厂商的地位。Activision用《使命召 唤2)在这一轮次世代战争中争取了主 动,早期X360的购买者中,〈使命召 唤2)的购买率高达85%,该作的出色 表现使其成为×360初期的形象代表,不仅成为各类媒体诠释×360机能的样板话题,更是在玩家中传为美谈,这种宣传效应对发行商本身的间接影响之大难以估量。

作为最早上市的次世代主机, X380成为第三方探索次世代游戏研 发、积累技术力的集中投资对象、微 软在游戏开发工具和环境方面也一直 是游戏开发者们的首选,于是提前一 年上市的X380成为次世代游戏技术 的发源地,上市不到半年就有(幽灵 行动 尖峰战士)、(上古卷轴/ 湮灭) 等充分发挥主机性能的作品出现。-年的技术积累让游戏开发者们驾轻就 熟, 当开发环境相差悬殊的PS3摆在 他们面前时, 很容易产生做生不如做 飘的心态, X360的机能被挖得越彻 底,人们对PS3开发环境的抱怨就越 激烈。PS3自从2006年11月发售以 来,在游戏画面上一直比X360矮了 一大截, 开发者们怨声载道, 而玩家 得出的结论则是晚上市一年且售价高 出200美元的PS3件能反倒不如 X360.

先发优势的另外一个重要表现就 是微软不停急叨的"千万出货量",从 雅达利一直到PS2总共经历的6代主



▲《幽灵行动 尖峰战士》体现了X360的真正性能潜力。

机确实都在格守着"率先出货千万者获胜"的原则,一千万的出货量是第三方的重要心理数字,索尼当年刚进入游戏业时曾吃了不少闭门羹,Konaml、Enix等大牌厂商动不动就放话:主机卖过一千万再来找我们。这个出货数字是第三万游戏保本的重要指标,一旦达到这一指标,再大的冰山也要融化,多大牌的第三方也会笑脸相迎。

X360着重把握铁杆玩家的策略 也让第三方大为满意, X360发售初 期软硬件销量比例即达到4:1, 这是 一个令第三方振奋的数字, 意味着 X360拥有一批软件消费能力极强的用 户。为了打造雄厚的根基,微软的市场推厂策略处处面向核心玩家,从厂告的投放渠道到屡试不爽的午夜首卖活动,再到成就系统的设计和网络社区的构建,处处围绕核心玩家的喜好。立足于核心玩家的初期战略有几个重要因素;其一是核心玩家总是最早购入次世代主机,只要牢牢吸引这一部分群体,就可以迅速突破干万目标;其二是核心玩家最需要网络服务,可以让Xbox LIVE得到迅速的发展。或许在玩家的眼中,Xbox LIVE只不过是让X360更美好的理由之一,但在比尔·盖茨的眼中,它对于"数字十年"的重要性甚至超过了X360。

网络风暴

2005年11月1日,比尔·盖茨发表了"LIVE时代"的宣言,宣布将以5年为周期,发起一场猛烈的风暴,彻底改变人们使用软件的方式。

LIVE计划是微软狙击Google的 重要战略,微软试图将各种服务升级 为一体化的网上服务,用户可以通过 微软的网络服务获得一切所需,而作 为LIVE计划六大块内容之一的Xbox LIVE是LIVE时代中的娱乐象征,是 微软的一体化网络服务覆盖客厅的核心环节。为了打造Xbox LIVE,微软在第一个五年计划中投入了20亿美元。在第二个五年计划中,微软希望让Xbox LIVE融入LIVE计划的其他环节。在此计划即将启动之际,比尔·盖茨首次出席微软的E3展前发布会,他说Xbox LIVE将会连接WIndows LIVE Messenger的2.3亿用户,连接10亿手机用户,"让玩家随



▲《光环3》是Xbox LIVE用户激增的最大功臣。

时随地用任何设备都能轻松进入游戏 世界。这是只有微软才能实现的理 念」"

微软的意图是以核心玩家为基础 打造一个有稳定用户群的网络社区. 通过网络社区的"病毒式"加速度发展 的特点迅速形成一个巨大的网络世 界, 并通过"LIVE Anywhere"将"病 毒"扩散到LIVE计划的其他环节。 "LIVE Anywhere" 概括的说是电脑、 手机和X360的一体化LIVE网络, 其 中的任何一个环节都可以推动其他环 节的发展。最近几年YouTube、 MySpace等社区型网站的"病毒式" 极速发展已经表现出网络社区的强大 力量, 而更加诱人的是, 这类社区存 在高粘着性特点,用户一旦在其中筑 了窝或建立了社交关系圈, 就将成为 长期的忠诚用户。无论硬件平台或软 件产品如何变化,他们将认定该网络 服务供应商。这就给竞争对手形成了 一道高不可攀的门槛,创造了独有的 垄断优势。

网络化是"数字十年"的灵魂。也是所有娱乐内容供应商的共识,索尼全球工作室总裁菲尔·哈里森曾表示PS4或许将会彻底抛弃物理光驱,成为一部完全凭依网络的主机,已经下台的久多良木健也宣称"PS4、5、6

将与网络融合",甚至一向对网络冷眼旁观的任天堂也将网络化作为下一个发展阶段的重点。对网络用户的争夺将关系到未来的业界版图,只要让用户对其网络产生归属感,将相当于为今后的软硬件产品创造了一个稳定而持久的消费群。

微软在网络服务方面拥有得天独 厚的优势,罗比·巴赫曾不屑地宣称 PLAYSTATION Network"谈不上是 网络服务"。至少就目前而言、Xbox LIVE是游戏历史上最伟大的网络服 务, 而且正在出现"病毒式发展"的迹 象---2008年1月微软宣布Xbox LIVE的用户数量已经突破千万大 关,提前一年完成目标。Xbox LIVE 正在成为X360不可或缺的一部分。 使用率从Xbox时代的10%提高到约 70%。微软不停地向玩家灌输网络对 于游戏的重要性,通过(战争机器)、 (光环)等巨作让网络乐趣深入人心, X360以核心玩家为主力的用户群特 征让微软的网络理念迅速得到认可。 美国"电子娱乐设计研究会"对400多 款游戏进行研究的结果显示,具有在 线名人模式的游戏营收可达纯单机游 戏的两倍、就算是只有简单的在线功 能也可以让收入提高四分之一。在游 戏中加入网络功能已经成为欧美游戏

传播渠道与平台,微软的第一个"数

字十年"就在这终极野心的初步汇合

中划上了句号。

2007年末商战是Xbox LIVE最为 狂热的时期。微软在去年2007年12月 份公布的Xbox LIVE用户数量为800 万,相隔不到一个月,用户数就已经 突破1000万——一个月新增200万注 册用户。这是在家用机网络化历史中 的一桩值得大书特书的丰功伟绩。 Xbox LIVE疯狂的发展速度完全超出 了微软的预期,导致这个一直以稳定 可靠著称的网络服务在圣诞期间出现 严重故障,上干万玩家在拥堵的网络 环境中度过了一个难然的圣诞, 以 Major Nelson为首的Xbox LIVE团 法室受Xbox LIVE乐趣而怒告微软的 官司纠纷。这虽然是Xbox LIVE光芒 中的一个黑点, 却也间接表明玩家已 经对该服务产生极高的依赖度。

在Xbox LIVE如野火蔓延的同 时, 微软的"数字娱乐生活方式"也在 紧锣滚鼓地筹划之中。CES 2008的 基调演讲中,罗比 巴赫公布了几项 极具讽刺意味的合作项目:索尼旗下 的米高梅公司宣布全面加盟Xbox LIVE, 为其提供(终结者)、(律政俏 佳人》、(沉默的羔羊)等高清电影、 米高梅的姊妹公司United Artists也 将提供电影点播;还有一个合作伙伴 是身为蓝光阵营中坚分子的迪士尼, 迪士尼模旗下的ABC 电视台力挺 Xbox LIVE, 提供了超过500小时的 高清电视节目。目前Xbox LIVE有总 共3500小时的影视内容,超过了所有 队彻夜抱修, 却依然出现了玩家因无 | 竞争对手。于此同时,微软的



▲微软在CES 2008中公布了大批Xbox LIVE新合作伙伴。

"数字十年"计划几经坎坷,从 "维纳斯计划"到", NET计划"。比 尔·盖茨一直卖力推销的新概念至今 仍整空中楼阁。以Xbox LIVE和 Mediaroom为首的"数字十年"新篇章 迎来了一个可喜的开端,但能否开花 结果还是未知之数。目前高清节目下 载在Xbox LIVE的营收中仍是仅占极 小的份额,而X380自身的发展之路 也并非一侧风顺。

三红灯是消费电子行业历史上最 严重的质量事故之一、给Xbox的品 牌形象留下了难以磨灭的伤痕。出现 这一致命故障的原因或许是微软操之 过急, 把2005年11月的发售目标咬得 太死. 以至于忽视了某些重要步骤。 三红的爆发让花样年华的X360惨遭 凌辱。在软件销量一飞冲天的同时。

硬件销量却没有得到同步的增长。 2007年X360的出货量只有730万台。 比2006年减少160万台。排除掉2006 年压货太狠的因素, 三红灯绝对是 2007年X360出货量降低的罪魁祸 首。虽然微软向所有购买者承担了所 有维修费, 但如此荒谬的故障率大大 抵消了非核心玩家的购买欲, 成为 X360大众化发展的最大瓶颈。

彼得 · 摩尔曾说: "除了铁杆玩 家,我们一无所有",用户的过度核 心向是X380立足的根基。但要实现 "数字十年"的目标, 必须要走向大众 化。按照游戏业的发展规律,主机销 量过2000万、售价降到199美元以下 之后,才是迈向大众化的第一步。而 三红危机的爆发让X360的降价计划 被迫推延。游戏机的零部件成本每天 都在降低。PS3上市一年后,造价降 到了一半, X360早在2006年末就实 现了硬件的盈亏平衡, 目前的硬件成 本肯定是远低于造价。然而三红这一 横祸却无端端地给微软造成了十几亿 美元的损失,让微软娱乐设备部在 2007财年里净亏损近20亿美元。此外 微软还有很多隐性开支,比如向第三 方提供的种种好处。微软用银弹攻势 拉拢第三方在业内已经是公开的秘 密. 彼得·摩尔曾把第一方与第三方 之间台面下的交易搬上台面。承认微 软四处撒钱收买人心,让囊中羞涩的 索尼只能以清高之姿指贵其"破坏游 戏规则"。在微软游戏部门每年亏损 的十几亿美元中, 有不少是塞到了第 三方的手中。有传闻称微软对所有 PS3独占的游戏一律开出免权利金的 条件。部分大作还可以全额提供移植 费用, 难怪(鬼泣4)、(刺客信条)等 都纷纷倒戈。对于X360独占的大作 更是可以享受诸多优惠, 据Take Two透露《生化奇兵》是一款权利金全 免的游戏,而且还获得了不小的宣传 支持,而(GTAIV)除了5000万美元的 资料片制作费用赞助外,据称在权利 金上也是全免的。

Mediaroom IPTV平台粉寒登场、微

软再度向传统卫星及有线电视网络露

出獠牙, 用网络提供影视娱乐节目,

最终打造一个支配整个娱乐传媒业的

三红这种可导致主机报废的大范 **围缺陷**。如果是套在其他电子产品身 上,可能意味着彻底覆灭,好在 ×360是一部以核心玩家为主力的主 机,三红爆发在X360迈开大众化步 伐之前、已算是不幸之中的万幸。在 "史上最强游戏阵容"的感召下,心痒 难耐的铁杆玩家们前仆后继地穿过三 红灯的死亡红环, 让存在致命质量缺 陷的X360仍然能在年末商战期间力 压狂降200美元的PS3, 趁着WII全面 缺货之机, X380在滚烫的GPU和火 热的销售局面中度过了一个美好的圣 诞。2007年第四季度, X360的出货 量高达430万台,为全年出货量的6 成, X380的软硬件销售总额雄踞次 世代主机之首, 在美国, 玩家在 X360上的花费超过了PS3和WII的总

2008年,在《光环3》潮退之际。 X380将以(GTAIV)为开端再掀狂澜。 虽然在目前已知的2008年X360阵容中 缺乏独占大作, 微软不可能在这即将 迈开大众化步伐之际减缓攻势。《战 争机器2》将于2008年秋季上市的传闻 早已不绝于耳, 而随着生产工艺全面 进入65纳米,X360有望于今年夏季根 治三红, 制造成本也可大幅收缩。在 出货突破2000万之后,逐渐成为第三 方衣食父母的微软可以节约大笔招安 费用,这一切将为×380真正意义上的 大降价铺平道路,一口气降到199美 元的平民价位并非毫无可能。

微软在E3 2005的展前发布会中 发表了"10亿目标用户"的豪言。我们 不妨将这"10亿"视为微软"数字十年" 计划的真正目标, 当X360和Xbox LIVE融入到一个覆盖全世界的数字 化娱乐网络中,成为微软以字化未来 的一个主要接入点,那时微软用170 亿美元追逐的梦想将会像Windows一 样转化为源源不绝的利润。微软的第 二个"数字十年"启动之际, X360也 即将从狠抓核心玩家的第一阶段迈入 大众化、主流化的第二阶段。在2007 年(光环3)"结束战斗"之后,真正的 战争才刚刚开始!



▲《GTAIV》必然会引领X360走向巅峰。



在目前这一代的次世代主机大战中,虽然 X360的硬件销量目前落后于Wii,但在游戏软件阵容方面,X360无疑是三大主机中最为强大的。在三大主机中,X360拥有目前为止数量最多的百万大作,游戏的媒体平均评价也是最高的。自从2005年11月发售以来,X360的软硬件总销售额已经超过了80亿美元。虽然有诸如三红灯等诸多不利因素,X360凭借强大的游戏软件阵容成为玩家无法不为之心动的主机。

本文收集了X360自从发售以来所推出的绝大多数游戏软件的销量数据,以及全球媒体对X360的百万大作的打分和简评,并且附带了在此过程中的重要新闻纪事。下面就让我们一起来看看它所取得的辉煌战绩吧!

文 清閨倾城 美編 NINA

首发

百万大作数量 共计4款

2005年11~12月

游戏总销量 约1033万套

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	总销量
間密歌 能量元素	Kameo, Elements of Power	2005年11月7日	Microsoft	5375
世界街头賽车3	Project Gothern Reging 3	2005年11月16日	Microsoft	13575
麦登NFL06	Madden NFL 06	2005年11月16日	EA	6775
泰格·伍兹PGA巡回赛06	Tiger Woods PGA Tour 06	2005年11月16日	EA	5875
死刑犯	Condemned: Criminal Origins	2005年11月16日	SEGA	4575
FIFA 06	FIFA 06	2005年11月16日	EA	44万
托尼滑板 美国荒地	Tony Hawk American Wasteland	2005年11月16日	Activision	35万
NBA Live 06	NBA Live 06	2005年11月16日	EA	3375
西部神枪	Gun	2005年11月16日	Activision	237
天空3	Amped 3	2005年11月16日	Take Two	13万
NHL 2K6	NHL 2K6	2005年11月16日	Take Two	1175
使命召唤2	Call of Duty 2	2005年11月17日	Activision	201万
完美無暗 零	Perfect Dark Zero	2005年11月17日	Microsoft	132万
死或生4	Dead or Alive 4	2005年11月17日	Tecmo	101万
山脊赛车6	Ridge Recer 6	2005年11月17日	NBGI	1975
雷神之锤4	Quake 4	2005年11月18日	Activision	27万
全別	King Kong	2005年11月21日	Ubisoft	36 万

X380的首发游戏阵容无论在数量还是质量上,都在游戏历史上开创了一个新纪录。当年在Xbox的首发游戏中,共诞生了《光环》、《世界街头赛车》和《死或生》这3款百万大作,而X360的首发游戏中共有4款百万大作,其中还出现了《使命召唤2》这款突破200万销量的第三方游戏。其他第三方游戏也大多有还算不错的表现,这大大提高了第三方为X360开发大作的兴趣,尤其是从中尝到甜头的Activision更是成为X360最重要的第三方支持者。

X360首发游戏阵容的强大之处不仅仅体现在销量上,媒体对这四款百万大作的评价也相当积极,尤其是《使命召唤2》,能够在首发游戏中就有如此发挥次世代主机性能的成熟作品确实是令人折服。根据Metacritic网站的统计,《使命召唤2》的全球媒体综合打分为89分,Gamerenkings统计的平均分为90分。《GamePro》杂志对该作打出满分,其评价是:"目前画面最强的电视游戏,也是有史以来最具精神感染力的二战游戏。"《GameInfomer》杂志也认为这是"史上最强二战游戏"。《Xbox官方杂志》将其单人模式形容为"9个小时兴奋不断的过山车体验"。

特别企划

四端 汉 献

か 一 別 土 値

限研究

软组织

6

LIVE

(世界街头赛车3)在发售之前因其照片般超逼 直的游戏截图而成为业界话题,发售后也不负众 望的成为X380首批百万大作之一,在Metacritic 的统计中平均分为88分,Gamerankings平均分为 89分,(Xbox官方杂志)称其画面强到"让人眼珠 子都要跳出来", 《EGM》杂志的一位编辑说: "对 我而言(世界街头赛车3)是X360的最佳首发游戏, 拥有我在家用机上见过的最强画面。"GameSpot 的评价是:"赶紧在《PGR3》建模高度精细的汽车 中找个座位, 在街头呼啸而过, 从此奔向次世代 吧! *

微软用数亿美元巨资从任天堂手中将Rare公 司买走, 但是在整个Xbox时代, 这家曾经大名鼎 鼎的公司却没有什么作为,不过在X360发售时, 该公司同时贡献了两款质量上乘的作品: (凯密 欧)和(完美黑暗零)。(完美黑暗零)依靠其品牌 影响力销量超过了百万、游戏本身的媒体平均打 分为81分,属于中等偏上的水平。GameSpot的 打分为9分,认为这是一款"令人敬畏的高科技主 视角射击游戏, 有着令人难以置信的画面和紧张 激烈的动作。"《Xbox官方杂志》认为这款游戏的 部分关卡令人敬畏,而有些关卡却像"从街边摊搞 来的便宜货"。《EGM》杂志对该作进行了尖锐抨 击:"我不知道是什么让我如此不要:是《完美黑 暗 零>恶心的单人游戏还是人们对它的普遍高评 价?那些疯子和我玩的真是同一款游戏吗?"

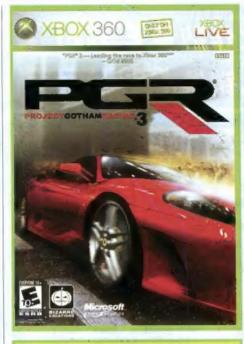
(死或生4)的76家媒体平均打分为85分, (GamePro)杂志打出满分:"如果画面能杀人, (DOA4)已杀人如麻。这游戏实在是太美了,就算 你正忙着把对手打得满地找牙,也会情不自禁地 分个神师常周围的美丽场景、这将是你在所有格 斗游戏中看到的最美丽的景致。



▲加州西南部的莫哈韦沙漠举办的"X360零点行动" 首卖会。共有3500名玩家参加。

10月4日 微软在阿姆斯特丹举办X05展会, EA 在该展会中确认了他们的X360首发游戏阵容。 微软宣布目前正在开发中的X360游戏超过200 款,并表示X360将会创造游戏历史上最强大的 首发阵容,另外也确认了《指环王》导演彼得。 杰克逊将担任《光环》电影版执行制片人。

10月5日 微软宣布与阿迪达斯战略结盟, 将于 2006德国世界杯期间共同出资进行大规模交叉 宣传。





XBOX 360



10月20日 微软公布了为日本X360首发准备的宣

10月28日 微软宣布其新财年第一财季游戏部门 亏损额达到了1.41亿美元, 同时预计在该财年内 将会出货450~550万台X360。

11月14日 微软确认了X360的首发游戏阵容。共 有18款游戏和13款周边供玩家选购。

11月22日 X360于美国上市,出现严重缺货局 面、多数商店的半数订单无法得到满足。微软宣 布其将于年内出货275~300万台主机。

11月28日 微软宣布欧洲首发当天X360的出货量 只有30万台。

12月1日 市场分析机构iSuppli的报告显示,微软 每卖出一台X360就要损失126美元。

12月2日 X360于欧洲上市,微软同时表示希望能 够在2006年夏季期间在日本实现X360的百万销 量。



12月5日 市场调查报告显示,X360上市期间美 国游戏租赁收入提高了44%。

12月9日 微软在东京涩谷举办X360首卖会,由 彼得・摩尔主持、共有250人排队购买。据 Enterbrain统计,日版X360首周末销量只有62135 台、消化率不到一半、软件总销量只有6.2万 套.



LIVE

赋法战争 全能战车 拳击之夜3 火爆狂颠 复仇 大学篮球2K6 幽灵行动 尖峰战士 The Outfit 上古卷轴IV 湮灭

炽热天使 二战中队 真 · 三国无双4 帝国 孤岛惊魂 本能 掠食者

摔角玫瑰

上旋高手2

超越重力

XBOX 360

特

蘊

A) Î

IX

至哪年

软组

织

战地2 现代战争

百万大作数量 共计3款

游戏总销量 约886万套 2006年1

游戏原名	发售日	发行商	总销量
Enchanted Arms	2006年1月12日	Fromsoftware	1475
Full Auto	2006年2月10日	SEGA	1975
Fight Night Round 3	2006年2月20日	EA	160万
Burnout Revenge	2006年3月7日	EA	67万
College Hoops 2K6	2006年3月7日	Take Two	1175
Ghost Recon Advanced Warfighter	2006年3月9日	Ubisoft	208万
The Outfit	2006年3月13日	THO	3273
Elder Scrolls IV, Oblivion	2006年3月20日	2K Games	232万
Blazing Angels; Squadrons of WWII	2006年3月23日	Ubisoft	237
Dynasty Warriors 5 Empires	2008年3月23日	Koni	1179

2006年3月28日

2006年3月28日

2006年3月29日

2006年3月30日

2006年3月30日

创造强大的首发游戏阵容并非易事, 而更难 的是长期稳定地提供高品质大作。×360发售之后 的第一个春季是又一个大作频频亮相的高潮, 并 且诞生了(上古卷轴\> 湮灭)和(幽灵行动 尖峰战 土)这两款两百万级大作,这两部游戏也让人们真 正见识到了X360的性能实力,可以说是X360逐步 走向成熟的里程碑式游戏。

《幽灵行动 尖峰战士》的78家媒体平均打分为 90分,GameSpy网站打出了满分评价,认为这是 X360的第一款(光环)级杀手锏,是一款"我们所有

人都将玩上很长时 间的游戏"。

Far Cry: Instincts Predator

Battlefield 2, Modern Combat

Rumble Roses XX

Over G Fighters

Top Spin 2

(EGM)杂志的评价 是: "如果你能克 服它那较难掌握的 OBLIVION 系统、偶尔出现的 AI问颜和时不时的 高难度刺激,你将 会为(GRAW)彻底 LIVE W AUVANCED WARFIGHTER

折服。它是真正的次世代杰作。"GameSpot认为 它是"目前为止画面最强的X360游戏"、1UP网站 说:"面对排山倒海的期待。(GRAW)提供了如此 完整的体验,它不仅仅是伟大的X360游戏。也是 你将长期铭记的尤物。"

Ubisoft

Konami

Ublsoft

EA

Take Two

21万

1177

1775

4275

1875

与(幽灵行动 尖峰战士)同月发售的(上古卷 轴心 湮灭)获得了更加热烈的反响,该作耗时四 年打造。是一款充满野心的史诗级动作角色扮演 大作,被认为开创次世代角色扮演游戏新风貌的 标志性作品,在90家媒体的打分中获得了84分的 平均分,其中打出满分评价的媒体将近20家。英 国(Xbox官方杂志)说:"(湮灭)是一个永远不会 完结的故事,它将让人们永远传唱。"(悉尼晨报) 的评价是: "它是最迷人的主视角角色扮演游戏, 这才是真正的游戏:"(泰晤士日报)网站娱乐版块 对它的评价是:"它是一个史诗,不仅仅是因为你 所居住的这个世界如此完美而广阔无边, 同时也

FIGHT NIGHT RP

XBOX 360

是因为它的游戏性是如此美妙。"(Play)杂志说: "任何一个能够像本作一样让你五体投她的游戏都 应该被致以最高敬意。

《拳击之夜3》发售后被认为是有史以来最出色 的拳击游戏, 虽然是第三方的游戏, 为了加强与 EA的合作关系,同时提高该作对X360销量的推动 作用, 微软对于该作的宣传可谓不遗余力, 比 尔·盖茨和史蒂夫·鲍尔默就曾在消费电子展中 一起来了一场(拳击之夜3)的对抗赛。该作的67家 媒体平均打分为86分。(Xbox官方杂志)说:"准 备好了吗?(拳击之夜3)将把你打得屁滚尿流。 (GamePro)杂志说: "它站在了EA Sports所有 X360首发游戏的宿膀上。是第一款真正在本世代 整戏的基础上实现本质性进化的体育游戏。"1UP 网站称"这不仅仅是一款画面非常非常出色的拳击 游戏、它让人看到了未来、也是衡量同时期其他 游戏的准绳"。

1月3日 分析家预计X360截至12月底的销量只 有130万台,远远没有达到微软的目标,不过主 要原因是出货量太低。微软表示X360有1700个 燮部件,提高产量非常困难。

1月4日 比尔·盖茨在CES展中发表基调演讲。 宣布将于2006年底推出X360的外接HD-DVD光

1月26日 微软日本X360事业部长丸山嘉浩表示 X360在日本的处境"比我们想象得更艰难"。

2月13日 彼得・摩尔在拉斯维加斯举办的DICE 峰会中表示。"在未来4~6周内X360的缺货局面 将得到彻底解决"。

2月15日 由于X360在日本陷入苦战,丸山嘉浩 调职到微软娱乐设备部担任战略策划职务, X360业务负责人由泉水敬接替。

2月23日 微软透露其正在为将X360打入中国大 陆而努力。

3月17日 微软CEO史蒂夫·鲍尔默在《财富》的 采访中表示。"率先突破千万销量的主机将会获 胜",他认为X360将会是最终胜者。

3月21日 微软在游戏开发者大会中表示Xbox LIVE卖场的下载量已经超过1000万,发展速度 超过了苹果的iTunes。

3月23日 X360在澳大利亚推出, 订购量达到4. 5万台,首日销量为1万台,前4日销量3万台, 是澳大利亚有史以来卖得最快的游戏机,其软 硬件销量比例也达到了2.6,1。

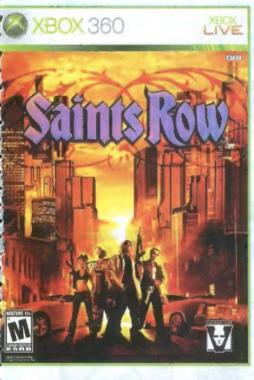


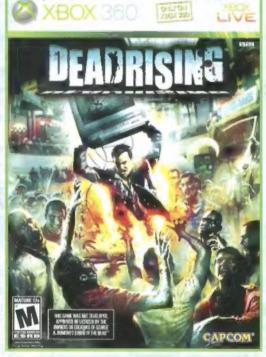
2006年4~9月

百万大作数量 共计3款

游戏总销量 约1067万套

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	总領量
古墓丽影 传奇	Tomb Raider: Legend	2006年4月7日	Eidos	697
职棒大联盟2K6	MLB 2K6	2006年4月10日	Take Two	377
最終幻想XI	Final Fantasy XI	2006年4月18日	Square Enix	177
九十九夜	Ninety-Nine Nights	2006年4月20日	Microsoft	377
FIFA世界杯2006	FIFA World Cup 2006	2006年4月24日	EA	547
×战曹	X-Men; The Official Game	2006年5月16日	Activision	137
乒乓	Table Tennis	2006年5月22日	Rockstar Games	707
杀手47 血锐	Hitman, Blood Money	2006年5月26日	Eldos	327
# FEGPOS	MotoGP 08	2006年6月9日	THO	147
合金猎犬	Chromehounds	2006年6月29日	SEGA	377
指环王 中土大战	Lord of the Rings: Battle for Middle Earth	2006年7月5日	EA	297
掠食	Prey	2006年7月11日	Take Two	267
VBA 2K6	NBA 2K6	2006年7月11日	Take Two	267
VCAA橄榄球07	NCAA Football 07	2006年7月18日	EA	787
灵弹魔女	Bullet Witch	2006年7月27日	AQ Interactive	97
首都高Battle X	Import Tuner Challenge	2006年7月27日	元气	67
炸弹人 零点行动	Bomberman Act Zero	2006年8月3日	Hudson	27
丧尸围城	Dead Rising	2006年8月8日	Capcom	1597
战国无双2	Semurai Warriors 2	2006年8月17日	Koei	77
更登NFL07	Madden NFL 07	2006年8月22日	EA	1797
黑道圣徒	Saints Row	2006年8月29日	THQ	1667

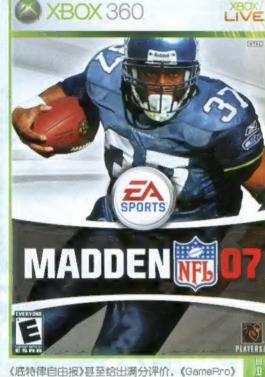




每年的4月到9月份期间是游戏业的淡季,虽然这段时间里通常会有大批大作首次公开,但多数都是将发售时间安排到年底,而在这段时间里作为主打的游戏一般是体育游戏。×360作为一部贴合美国人口味的游戏机,其体育类游戏的阵容自然是极为强大的。在这5个月时间里,×360上共推出了将近10款体育游戏,涵盖了橄榄球、足球、篮球、棒球等主流运动,而且大多都是质量

上乘。与首发游戏相比,这个时期的X360体育游戏明显成熟了许多,最明显的就是《麦登NFL07》,该作让人们看到了次世代橄榄球游戏的真正风采,销量几乎是前作的三倍。此外《GTA》开发商Rockstar用《GTAIV》的引擎制作的《乒乓》竟然获得了70万套的销量,成为这一时期最大的黑马。

〈麦登NFL07〉的54家媒体综合评价为80分,



《底特律自由报》甚至给出满分评价,《GamePro》也是打出满分,理由是"这是一场视觉盛宴"。IGN说:"今年EA Sports让X360用户看到了该系列的真正风貌。"英国《Xbox官万杂志》说:"通过XboxLIVE、联赛和迷你游戏,让你永远不会觉得无聊一除非你对美式橄榄球不感冒。"美国《Xbox官方杂志》称"《麦登NFL07》是该系列在X360上的转折点"。

当大多数日本第三方游戏发行商仍在观望次世代主机大战的走向时,Capcom已经全身心地投入到微软的怀抱,并且初战告捷——销量达到168万套的《丧尸围城》成为Capcom的又一个丧尸法宝,同时也成为X380上第一款销量突破百万的原创新作。该作的82家媒体平均打分为85分,英国《Games Master》杂志认为本作对于细节的重视"达到了荒谬的程度",英国《Xbox官方杂志》的打分为9分,评价是:"它最伟大的胜利是让你在总共7个多小时的过程中充满欢笑和惊叹。"《X360 Magazine UK》说:"《丧尸围城》值得你去为它实一台X360——这是一款所有人都应该去玩的游戏。"GameSpot说:"《丧尸围城》的皿腥、荒谬和娱乐性加上它独特的结构和风格,使其成为目前X360上最异类的游戏之一。"

另外一款取得更大成功的原创游戏是THQ的《黑道圣徒》,该作让人们在《GTAIV》远未公布之时率先领略了次世代《GTA》式游戏的风采。全球74家媒体对《黑道圣徒》的平均打分为81分,虽然只是一个很普通的分数,但也不乏一些主流媒体对该作极力盛赞。《泰晤士日报》和《底特律自由报》为其打出满分,后者认为本作是"目前为止所有自由式街头枪战游戏中最有深度、最让人兴奋的"。《GamePro》杂志认为本作对应Xbox LIVE的功能为《GTA》类游戏未来的发展指明了道路。IGN对本作的剧情和人物刻画非常满意,GameSpot也认为本作的剧情充满娱乐性,是一款能够让人铭记的游戏。



■機敏在东京召开记者招待会。公开了多 都为日本打造的角色扮演大作宿息,Tri Ace社长 五反田义治宣布其正在为X360打造一款原创角色 扮演新作,该作名为《无限的未知》,是Square: Enix Tri Ace和微软联手打造的梦幻大作。

■ 機就宣布收购《神鬼寓言》开发商Lichead

X360代工厂青Wistron宣布将于2006年底 之前把月产量提高到100万台。

微软与新加坡Chartered公司合作。开始 研发使用65纳米工艺生产的新CPU。 - - - -

■横軟召开E3展前发布会,首次公开了《光 环3》的预告片,并宣布《GTAIV》将于2007年10月在 X360上推出。

兼款宣布在其上一个财单(截至6月3) 日)中、X360成功完成了目标、出货量突被了500g 万台、在第四财季中X360销量达到180万、销售 收入超过5亿美元。但由于X360是亏本卖,因此 在整个财年中微软游戏部亏损12.6亿美元。

■模軟宣布《被參机器》將于11月12日全球 发售,即PS3发售的5天前,微软已确定将该作 作为狙击PS3的战略性大作。~~·-

微软宣布每个X360用户平均拥有4.6 套游戏,每卖出一台X360可以带动2.9套游戏销

1月23日 微软在德国莱比锡游戏展中宣布获得 《职业进化足球》和《FIFA》新作的军内次世代版独

■ 機能宣布Xbox LIVE與场下載次數已 经超过5000万,超过6或的X360用户使用Xbox LIVE,总游戏时间长达20亿小时。

百万大作数量 共计4款 游戏总销量 约1226万套

无限试驾	Test Drive Unlimited	2006年9月5日	Atari	0-7,
剑豪 零	Kengo Lgend of the 9	2006年9月7日	元气	37,
乐高星球大战2 原创三部曲	Lego Ster Ware II:	2006年9月11日	LucasArts	Bij
	The Original Trilogy			t.
NHL 07	NHL 07	2008年9月12日	EA	25万
NHL 2K7	NHL 2K7	2006年9月12日	Take Two	877
教父	The Godfather	2006年9月19日	EA	34 万
坎贝拉的阿拉斯加大冒險	Cabera s Alaskan Adventure	2006年9月19日	Activision	10万
狩猎季节	Open Sesson	2008年9月19日	Ubisoft	777
世界补克锦标赛	World Series of Poker;	2006年9月21日	Activision	15./2
	Tournament of Champions			
正当防卫	Just Cause	2006年9月22日	Erdos	11万,
NBA 2K7	NBA 2K7	2006年9月25日	Take Two	60万
NBA Live 07	NBA L ve 07	2006年9月25日	EA	45万
FIFA 07	FIFA 07	2006年9月27日	EA	7677
风精计划	Project Sylpheed	2006年9月28日	Square Enix	5万
天诛 千乱	Tenchu Z	2006年10月5日	Microsoft	24万
分製細胞 双重特工	Splinter Cell, Double Agent	2006年10月17日	Ubisafi	11277
業格・伍兹PGA巡回赛07	Tiger Woods PGA Tour 07	2006年10月17日	EA	8775
汽车总动员	Cars	2006年10月23日	THO	30万
漫画英雄终极联盟	Marvel, Ultimate Alliance	2008年10月24日	Activision	222万
漫画英雄终极联盟黄金版	Marvel, Ultimate Alliance Gold	2008年10月24日	Activision	5万
梦幻之里 宇宙	Phantasy Star Universe	2006年10月25日	SEGA	97,
职业进化足球6	Pro Evolution Soccer 6	2008年10月27日	Konami	117万
极品飞车 卡本峽谷	Need for Speed; Carbon	2008年10月31日	EA	123万
	F,E,A,R,	2006年10月31日	VU Games	4775

9月~11月间,体育游戏仍然是X360的主打, 足球游戏取代橄榄球成为这段时间最畅销的游戏 类型。"(FFA)系列"过去在销量上一直占有绝对 优势,但是最近几年已经逐渐被Konami的《职业 进化足球)反超,从而使得该系列成为真正意义上 的全球第一足球游戏品牌。(FIFA 07)是以PS2版 为主力. 该版本销量高达377万套,相比之下X380 版77万套的销量令人失望。Take Two的(NBA 2K7)和EA的(NBA Live 07)在销量和反响上的差

距也体现了目前EA几个知名体育游戏品牌面临的

当期最大的黑马是Activision的(漫画英雄终 极联盟》,这款游戏首周销量不到6万套,市场反 响平平,但由于一年之后微软与Activision合作, 推出了该作的X380同捆套裝。使其销量骤然飙 升,总销量竞超过了200万套。虽然Activision从 中只能拿到为数不多的利润提成。但能够让这样 一款已经基本卖不动的游戏重新焕发活力, 也体 现了捆绑套装策略的威力。本作的67家媒体平均 打分为82分,在漫画改编的游戏中算是相当高的 分数、(Game Informer)杂志认为本作的AI和合 作模式出众,GameSpot对本作的游戏长度感到 满意:"这个漫长的冒险几乎触碰到了Marvel世界 所有末被开发的角落。"

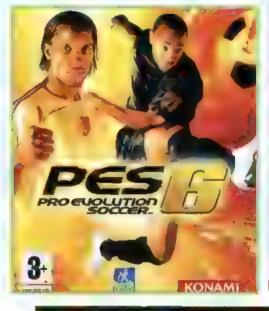
上海育碧的(分裂细胞 双重特工)让人看到了 中国团队的次世代游戏开发实力,该作不仅销量 顺利突破百万,而且全球59家媒体的平均分也达 到了85分。(悉尼農报)打出满分评价,认为这是 2006年度最佳游戏的有力竞争者。英国《XDOX官 方杂志)的评价是:"这是最高规格的潜入类游 戏。"IGN认为本作在关卡设计、AI、游戏系统方 面都有明显进化,剧構也非常有趣。(X380 Magazine UK)的打分虽然只有8分,但是评语中 充满敬意:"当一款游戏达到了这种伟大程度。你 会希望它永远不会通关。"

虽然X360在欧洲的用户基数并不是很大,但 《职业进化足球》作为欧洲最具销量保障的游戏系 列之一, 仍然成为第一款在欧洲突破百万销量的



游戏。《职业进化足球6》的22家媒体平均打分为79 分, 这是一个相对较低的分数, 名数媒体认为 Konami尚未把握次世代游戏的门道, 虽然它的 PS2版平均分达到了89分,但是从次世代游戏的 角度来衡量, X360版并不能令人满意。《泰晤士日 报)认为本作的传球和射门变得更加难以掌握, EuroGamer认为EA的(FFA)下在迈州一大步。而 (职业进化足球6)却是倒退了一大步。

(极品飞车 卡本峡谷)的全球52家媒体平均打 分为77分,只能说是中等水平,不过凭借其品牌 影响力,X380版的销量仍然超过百万。《Game informer》认为本作中城市的各个地区给人的感觉 太接近,但是强烈的速度感仍然可以盖过该作的 负面因素。IGN认为峡谷对决概念、新增强力跑车 和网络功能都是本作可喜的变化。但车队系统实 在太雕脚。《X360 Magazine UK》则认为车队系 统是本作的一大亮点。"除了改装车外。丰富的时 赛、抢地盘概念和车队概念都熠熠生辉, 不管是 业余车迷还是铁杆车迷都应该试试。







實際确认各签关注的PS3独占大作《刺客 信長》也将推出X3\$0階。并将与P\$3腦間邊堂

日本複數宣布29800日元約修養繼X360 将赚送《九十九夜》所以世界街头罢车3》这两款游

教軟召开宋京游戏展展前发布会。宣 布车底之内将有110款游戏供玩家选择。并且 X360将通过简件更新实现1080p解析度。/

NBGI實布为X360打造一數原创角色操 演大作《信賴教者 肖邦之梦》。 - - -

■微軟承认X360故障車務实高于电子产 品約正常水平,并宣布延长X360保修期,同时 为那些已经支付了维修费的概率提供赔偿。 微軟在巴塞罗那召开X06展会。宣布



▲接款举办的TG4展前從布象,公布了DG1 DG1 DG1为定题的

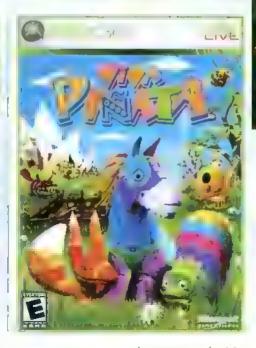
X360版《GTAIV》将会独占两张内容丰富的大型资 料片、同时公开了《世界街头赛车4》、《光环藏 条》等大作、《分裂细胞5》确认为X360差点。《言 他英雄II》的X360版也正式公开。

百万大作数量 共计5款 游戏总销量约1477万套 2006年11~12月

微软主席比尔·盖茨曾说:"当PS3推出射, 我们将推出(光环3)。"但是由于开发讲度问题。 微软没能以(光环3)狙击PS3的首发,这一重要任 务落在了Epic Games的(战争机器)身上。2008年 的年未商战无疑是一场激烈而残酷的血战、微软 以(战争机器)打头阵,用强大的游戏阵容抵挡了 PS3初期的猛烈攻势,在11~12月间共诞生了5款 百万大作。除了这5款销量破百万的游戏之外,其 他一些高质量游戏也很好她推动了X360销量的增 长。坂口博信领衔制作的《蓝龙》全球销量达到44 万套,媒体的评价非常积极,这显然会成为微软 的一个前景广阔的可塑之才。

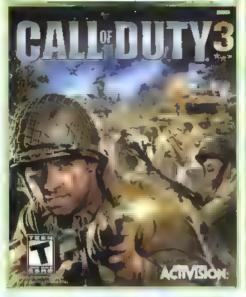
(战争机器)制作人CliffyB曾经表示。这款(光

环)级大作的销量目标是600~800万套,虽然该作 目前总销量还不到500万。但是仍然保持长期而稳 定的销售、最终销量突破600万并不是没有可能。 (战争机器)可以说是X380的扬威之作。它的画面 超过了同时期的任何一款次世代游戏。让同时期 发售的所有PS3游戏黯然失色,成为微软展现 X360机能的最佳利器。更加难能可贵的是,该作 的惊人画面绝非花瓶,全球88家媒体对本作打分 的平均分为94,这使其成为X360发售一年来销量 最高兼得分最高的游戏,使其真正具备了与(光 环)平起平坐的地位。为本作打出满分评价的媒体 不下于20家、(Play)杂志说: "(战争机器)是-突破: 它绝对是同类游戏中最强的。就像《光环》



LIVE

(使命召唤3)是这个假期里X360玩家的又一场 美妙战争体验,由于Infinity Ward当时正在制作 (COD4)、因此该作由Treyarch/小组制作。这个 负责"(蜘蛛侠)系列"的开发团队出色地完成了任 务、带来了再度大幅强化的火爆战场氛围。该作 的71家媒体平均分为82分。分数比前作低的主要





战争机器	Gears of War	2006年11月7日	Microsoft	485万
使命召唤3	Call of Duty 3	2008年11月7日	Activision	194万
托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk Project 8	2008年11月7日	Activision	65万
宝贝万岁	Viva Pinala	2006年11月9日	Microsoft	109 F
超人月来	Superman Returns The V deogame	2006年11月9日	Act vision	15万
美国职业摔角联盟2007	WWE Smackdown vs Raw 2007	2006年11月10日	THQ	83万
死或生极限沙滩排球2	Dead or Alive Xtreme 2	2006年11月13日	Tecmó	16万
Butz The League	Blitz The League	2006年11月13日	Midway	12万
索尼克	Sonic the Hedgehog	2006年11月14日	SEGA	3975
历史频道 内战 国家的分裂	History Channe Civil War	2006年11月14日	Activ's on	1235
	A Nation D vided			
龙驹士	Eragon	2006年11月14日	VU Games	6 <i>万</i>
乐高生化战士	Bionicle Heroes	2008年11月15日	E-dos	5万
彩虹六号 维加斯	Rambow Six Vegas	2008年11月20日	Ub soft	201T
大学篮球2K7	College Hoops 2K7	2008年11月20日	Take Two	17万
坎贝拉的非洲大狩猎	Cabela a African Safari	2008年11月21日	Activision	95
超级机器人大战XO	Super Robot Wars XO	2006年11月30日	Banpresto	1.75
鳴哈飙车族	P mp my Ride	2006年12月6日	Activision	8.75
蓝龙	Blue Dragon	2006年12月7日	Microsoft	44万
重际迷航 遗产	Star Trak Legacy	2006年12月14日	Bethesda	12万
地球防卫军3	Earth Datense Force 3	2006年12月14日	O3 Pub sher	4万
失落的显球 极点危机	Lost Planet, Extreme Condition	2006年12月21日	Capcom	1 187

RAINBOWSIX CARCOM

原因是缺乏变化, 但游戏本身的素质得到了一致 认可。IGN说:"令人惊异的是网络模式的画面与 单人模式一样惊人,场景的细节都一样的细腻。 关卡设计也非常到位 "(GameInformer)认为本 作的音学质足以今假期期间的大多数游戏着于见 人, 就是ハア点创新, 希望不至于走上(荣誉勋 意)的老路。(X330 Magazine UK)认为本作"不 大可能吸引到新FANS, 但是老玩家应该会感到满 删"。 (宝贝万岁)是微软为了开拓低年龄市场而全

力打造的 个新品牌, 游戏发售期间也推出了动 画版、微软投入的宣传预算极高。最终超过百万 套的销费总算是不枉微铁的苦心栽培。而全球64 家媒体为本作打出的平均分也达到了8.4分。 (Pay)杂志编辑说:"我从来 &见过这样一个全新 概念被执行得如此完美,以至于游戏中的任何一 小块地都能完全令我看迷。"1CP网站说:"在这 里Pare重新找回了昔日的风光,制作了这样一款 被大多数人低估的游戏,它也是有史以来最杰出 的游戏之 , 当然也是X360上最有魅力的游戏之 一。GameSpy认为这是X360上最有趣的体验之

, "可以用无穷的方式享受该作"。《GamePro》 的评语更夸张:"它的惊人画面会烧坏你的视网 膜,有了它你就拥有了一张简单迷人的享乐秘 万。"

育碧无疑是这一次次世代转型最成功的厂商 フー、光是在X360上就斩获了多款百万大作、甚 至还有(彩虹六号:维加斯)这种叫好又叫座的两 百万级大作。该作的全球68家媒体平均打分为89 分,其多人模式最为人称道。GameSpy打出满 分: "它的多人模式之强我无法用语言来形容。" TeamXbox网站说:"它的多人模式够我们玩上几 年,它可能是X360上最强的多人游戏。"IGN将其 评为X360最佳主视角射击游戏、GameSpot盛赞 其画面和射击的战术性,认为其创造了《彩虹六 号)的新时代。

继(丧尸围城)之后。(失落的星球)成为了 Capcom的第二款百万大作,该作在技术方面应该 可算是同时期日系游戏中最强的, 游戏全程也充 满了爽快感。不过全球76家媒体的平均评分只有 79分。IGN认为这本应是一款伟大的游戏,但某些 操作问题使具整体效果大打折扣。《Game informer)说:"很少有BOSS战能够像本作那么激 烈,但是与小喽罗的战斗也很少有这么枯燥的。 我与巨怪战斗完后手心满是汗水, 但同时意识到 我所需要的远远不上这些。"(纽约时报)认为本作 游戏性极强,但剧情令人无法忍受。英国(Xbox 官方杂志).说:"玩(失落的星球)就像第 次打穿 (魔界村),它的惊人之处令人无法置信,将那些 看起来不可能打败的敌人打败时简直太让人满足 7 "

1月14日 美林证券预计到2011年X360将拥有 39%的游戏市场份额,成为销量最高的次世代

15日 为了庆祝《光环》诞生5周年。微软与 Bungie宣布将于2007年春进行《光环3》的多人模

坂口博侑遺露《並龙》采用了三张 DVD-9,是容量最大的X360游戏。级口馆信号 称为开发该作总共瘦了20斤。

微軟宣布《战争机器》以最快的速度 実被了百万销量,超过45万的《战争机器》近家 进行了网络对战,总共进行了1000万局游戏。



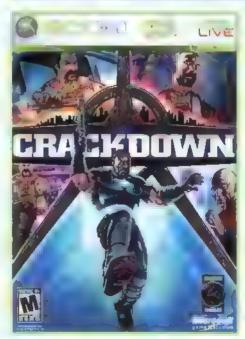
▲采用CG制作的《光彩》)第一个广告。

被得・摩尔在纽约的一个投资者会谈 中透蓋,每个X390用户平均有5,2款游戏,款要件 销量比例达到了8%。截至2007年底X360的游戏阵 容格会达到160款。

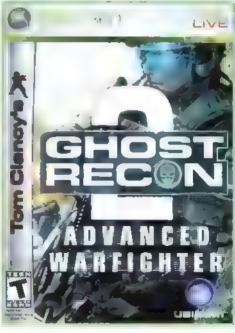
微软在收视率极高的微模球节目中插播 了《光环3》的第一个广告。周时开始接受该作的公 测报名,首日报名者就超过了14万人。

在年末假期期间,張家的X380使用 率越来越高、暴露出的质量问题也更加严重。 为此微软宣布将所有X360的保修期至长到1

百万大作数量 共计2款 游戏总销量 约504万套



2007年1月召开的消费电子展中。比尔 盖茨 宣布X360的全球出货量已经超过1000万台。做软 再次向人们提醒 "历史的经验告诉我们,率先突 破千万销量的主机将会获得最后的胜利。"不讨这 千万台的出货量主要是压货所致, 有大几百万



的主机都堆在仓库里。

在迎来第一个春季之时, X380的猛烈大作攻 势有所减缓、3个月里只有2个百万大作诞生、很 名大作销量不尽人意 (上古卷轴以)的资料片销 量只有8万套、《战国无双?帝国》仅勉强达到1万

套。不过也有一些游戏让人惊点,比如NBG的(偶 像大师)虽然销量只有 万,但是通过Xbox L vE 提供下载的内容带来了丰厚的利润,在Xbox LIVE 的全球下载权人中排名第三。这主要是因为 日本X360用户虽少,但是Xbox LIVE的使用率极 高,东京曾是全球Xbox LIVE收费用户最多的城

中(GTA)之父David Jones开发的(除暴战警) 是微软全力打造的新品牌,目标是使其成为微软 自己的(GTA)。为此、微软利用(光环3)的公测之 机对该作进行宣传。只要购买这款游戏就能够参 加(光环3)的公测。这种推广方式收到了立至见影 的效果,成为该作突破西万销量的主要原因。不 过该作本身的媒体评价还是不错的, 75家媒体的 平均分为8s. 专业游戏电视台G4TV甚至给出满分 评价,认为这是"有史以来最优秀的超级英雄游戏 之一"。(Pay)杂志如此描述本作的快感: "在摩 天大楼顶上腾空跃起,在空中呼啸而过,同时用 主角的枪械朝敌人猛烈射击,然后降落到几百英 尺开外的屋顶上。这种美妙感觉是难以名状的。

就迫不及待地推出了傑作。虽然这次销量减少了 许多、但仍然是一款令人满意的百万大作。本作 的56家媒体综合评分为86分。GameSpv再度打出 满分:"除了改良的A和迷人的情节外,任务的节 奏也大大加快了 ··《GRAW2》在每个方面都让前 作黯然失色。(Game Informer)杂志认为本作比 起(彩虹六号 维加斯)还有点距离,但火爆的单人 剧情和出色的多人模式"值得玩家再欠接受自己的 使命之行"。1UP的评价是: "(GRAW1 5)吗? 是 的,这么OL我绝对没意见。但是这仍然无法阻止 人们再度参战,虽然一切都让人太过熟悉,但 (GRAW2)仍然充满乐趣。

			100	
NCAA March Madness 07	NGAA March Madness 07	2007年1月17日	EA	6万
吸血鬼之類	Vampire Bain	2007年1月25日	AO Interactiva	10万
偶像大师	The Idel Master	2007年1月25日	NBGI	7万
中途岛大战	Battlestations: Midway	2007年1月30日	Edipa	20万
疯狂大乱斗2	Fuzion Frenzy 2	2007年1月30日	Microsoft	12万
除暴战警	Crackdown	2007年2月20日	Microsoft	14075
NBA街头篮球 主场	NBA Street Homecourt	2007年2月20日	EA	2775
取棒大联盟2K7	MLB 2K7	2007年2月28日	Take Two	67万
劲舞革命 宇宙	Dance Dance Revolution Universe	2007年2月27日	Konami	24万
战国无双2 帝国	Samurai Warriors 2; Empires	2007年2月27日	Кові	1万
幽灵行动 尖峰战士2	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	2007年3月6日	Ubisoft	12775
纽约街头教父 偶像	Def Jam Icon	2007年3月6日	EA	2875
装甲核心4	Armored Core 4	2007年3月20日	Fromsoftware	17万
上古卷轴IV 战栗之岛	Elder Scrolls IV, Shivering Isles	2007年3月26日	Bethesda	8万



CNBC电视台报道微敏在假期期间实挥 了200万台X360,成为这段时间销量最高的家

搭載HDMI接口的新型号X360照片泄洞

比尔。盖茨在消费电子展中发表演

讲,宣布X360只用了13个月出货量航达到了1040 万台、Xbox LIVE注册用户已达500万、《战争机器》 销量达270万。目前为止X360已经在全球37个国家 推出,共有160款游戏,2007年底之前游戏阵客会 达到300款。

1月8日 Emeloran前数接重示,截至2006年底。 X380在日本的景计总销量为290487台。其中有三 分之一都是在2006年12月内实出的。再见《董龙》 的发售对X360的推动意义之大。

■戦教宣布Xbox LIVE用户已经超过800方。 总游戏时间达23亿小时,《光环2》仍然是Xbox LIVE 上急游戏时间最多的游戏,《战争机器》排名第

Capaom宣布原定为PS3独占的《鬼泣4》也 将会推出X300版,并且两个版本将同步上市。此 举引起了轩然大流。救万玩家联名请愿要求 Capcom收回跨平台决定。

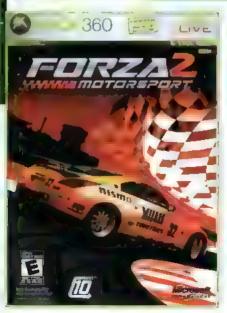


3月27日 经过了几个月的传闻后,微软终于公 开了黑色机身,售价479,99美元。搭載120GB硬 盘和HDMI接口的X360的精英版。

2007年4~6月

百万大作数量 共计2款

游戏总销量约1033万套



2007年4月份之后, X360陷入了一段最艰难的低潮 期,三红危机的爆发让微软疲于应对,十几亿美元的损 失对X360好不容易建立起来的领先优势造成了极大的打 击。在4~6月份间,X360上的游戏软件销量也不尽人 意、电影游戏是这段时间的主旋律、但大多是销量和评 价都很低,过去几乎每个版本都可以轻轻松松卖个百来 万的(哈利·波特)这次推出的×360版新作竟然只卖了13 方,而(1888)(3)虽然依靠电影的超人气而卖了67万。 但综合评价创下了历史新低。Wil版销量过营方的《疯兔 危机)在X380上销量不到10万,NBGI寄予厚望的(信赖 铃音)全球销量虽然达到了20万,但仍然无法收回投 资,不得不宣布推出PS3版。不过也有一些游戏取得了 佳绩,比如(命令与征服3)47万套的销量在家用机即时 战略游戏中就是属于非常成功的案例,《科林·麦克雷 拉力 尘土飞扬》74万套的销量也令人乱目相看。

(极限竞速)是号称"GT Killer"的赛车大作,但是实 际质量与销量都与(GT赛车)相差太多。不过微软仍然 想要继续打造这个品牌,因此在其大力宣传之下,(极

限竞速?)在美国发售首周就卖了20万套,2007年 10月份之后由于微软进行了购买X380增送《极限竞 速?)和〈漫画英雄终极联盟〉的活动,因此使得该 作的总销量达到了338万。《极限竞选2》本身的素 质也很高、85家媒体的综合打分为80分。 GameSpy打出了满分:"它真的能够教会你鉴赏 比赛的细微差别。甚至会让你重燃对汽车的热 爱。对于这样一款游戏,我们认为这是最好的溢 美之词。"(EDGE)杂志认为本作在拟具和兴奋感 方面达到了完美的平衡、英国(Xbox官方杂志) 说:"汽车的操作之复杂多样让人难以置信。" 《GamePro》说:"虽然画面并没有人们想象的那么 惊人,车体损坏效果也很一般,但充满乐趣的漫 长职业生涯模式和乐趣无尽的网络模式使(极限竞 速2)不仅物有所值,而且是你能买到的最佳X360 赛车游戏。"

在这个淡季中表现最抢眼的自然是(吉他英雄 11),这款游戏的流行已经成为一种社会现象,在 美国所有游戏店中都是人们围观的对象。本作虽 然比PS2版晚了大半年才上市,但仍然获得了将 近200万套的销量,可见其魅力之持久。在全球55 家媒体的打分中该作得到了92分的平均分。有大 约10家媒体将其评为满分。英国(360 Gamer Magazine)盛赞其为"完美的电子游戏","你想要 它多有趣它就能变得多有趣"。(GamePro)认为

X360的成就系统和大量的下载内容使得X360成为 玩家应该拥有的"终极版本"。(XDOX官方杂志) 说:"想象你那些从不玩游戏的朋友、家人和老婆 求你给他们个机会弹奏摇滚,这种魅力足以使(吉 他英雄()成为一款心玩的游戏。"



古他英雄!	Gurtar Hero II	2007年4月3日	Act vision	1827
蜘蛛侠3	Spiderman 3	2007年5月4日	Activision	67万
命令与征服3 泰伯利亚之战	Command & Conquer 3 T.ber um Wars	2007年5月8日	EA	47万
史兼克3	Shrek the Th rd	2007年5月15日	Activision	17万
加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean At Worlds End	2007年5月22日	Disney	和万
极限竞速2	Forza Motorsport 2	2007年5月29日	M crosolt	336万
暗影狂奔	Shadowrun	2007年5月29日	Microsoft	2975
4/2 正明	Surf's Up	2007年5月30日	Ubisaft	5万
重曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbida	2007年6月6日	Ubisoft	9.75
狂野西部	Call of Juarez	2007年6月7日	Ubiaoft	21 万
怪物也疯狂	Monater Madness Battle for Suburbia	2007年6月12日	Southpeak	575
信赖特音 肖邦之梦	Eternal Sonata	2007年6月14日	NBGI	20%
科林・麦克雷拉力 尘土飞扬	D.RT	2007年8月15日	Codemasters	74.7,
神奇四侠 银影侠	Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	2007年6月15日	Take Two	5万
极限冲刺 终极破坏	FiatOut Ultimate Carnage	2007年6月22日	WBIE	4 5;
3.0	The Darkness	2007年8月25日	Take Two	4275
The Bigs	The Bigs	2007年6月25日	Take Two	2" /5
哈利、波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	2007年6月25日	EA	137
胜利时刻	Hour of Victory	2007年6月25日	Midway	877
ETERN	Transformers The Game	2007年6月26日	Act vis on	437
霸王	Overlord	2007年6月26日	Codemasters	29 5,
美色似明期	Ratatouille	2007年6月26日	THO	157

房20日 NPD发布的数据显示,3月份期间,X360的 软硬件销量比例达到了惊人的5.7:1。 ·- ---4月25日《使命召唤4》公开、现代战争的新主题备受 4月27日 微软的第三财季收入再创新高,但娱乐设 备部因为X360销量大大放缓,因此销售收入降低了 20%, 净亏损3.15亿美元。 国 X360精英版正式上市。 月9日 NBGI宣布PS3独占游戏《高达无双》也将会推 月10日 Square Enix正式公开了采用虚幻引擎3打造 的角色扮演大作《最后的神迹》。 5月16日 微软针对刷新光驱固件漏洞玩盗版游戏的 主机采取了對杀手段。让这些主机再也无法接入Xbox

5月4日 市调机构的数据显示X380在澳大利亚上市14 个月后软件总销量超过了100万套。这一速度超过了

PS2和NDS。创造了新纪录。

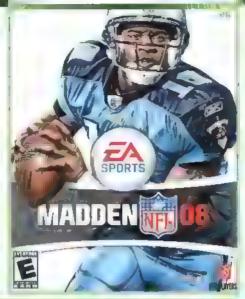


约680万套 2007年7~9月

在X380的第二个体育游戏季节中,除了(麦 登NFL)等保留节目外,也有不少熠熠生辉的非体 育类游戏、最成功的游戏自然是《牛化奇兵》。除 此之外也有不少受到强烈关注的游戏。比如发哥 主演的(枪神)。官方的说法是这款游戏耗资3000 万美元打造,看起来应该只是一个含有大量水分 的广告数字、否则的话这款游戏可就亏得惨了。 《高达无双》由于PS3版销量不足,只能推出X380 版再捞一笔,可惜在日本只卖了一万多套,还好 美版销量超过了15万,比同一时期在美国推出的 PS3版足足高出一倍,可见在美国始终是X360的 天下。

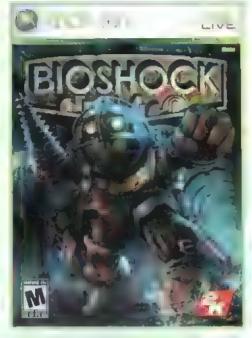
(麦登NFL08)的销量与前作基本持平,不过 媒体的评价更高,46家媒体的平均打分为85分。 TeamXbox认为本作是最接近完美的体育游戏。 帧数更加充足,拥有体育游戏中最出色的动作系 统、网络模式几乎毫无缺陷。

8月份的游戏业因(生化奇兵)而更显火热、该 作在2006年的E3展中已经被诸多权威媒体评为E3 最佳游戏,而后也一直是业内最受关注的游戏之 一。虽然按照以往的经验,(生化奇兵)那种异类



			_	
全职业橄榄珠2K8	A Pro Footban 2K8	2007年7月16日	Take Two	7
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	2007年7月18日	EA	62.5
云斯顿赛车08	NASCAR OB	2007年7月23日	EA	. 7
麦登NFL08	Madden NFL 08	2007年8月14日	EA	172 5
生化奇兵	B:oshock	2007年8月21日	2K Games	4 5
双重世界	Two Worlds	2007年8月23日	Southpeak	!,
摩托GP2007	Moto GP 2007	2007年8月24日	THO	17)7
泰格·伍兹PGA巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	2007年8月28日	EA	46.1
陈达无双	Gundam Musqu	2007年8月28日	NBG	177
持技人 点燃	Stuntman Ignition	2007年8月28日	THO	167,
荣誉勋章 空降	Medal of Honor Airbone	2007年9月4日	EA	2+77
枪神	Strangiehold	2007年9月5日	Midway	20 F
败命惯性	Fatal Inertia	2007年9月8日	Koei	()
炽热天使2 二战秘密任务	Blazing Angels 2 ₁	2007年9月8日	Ubisoft	4)
	Secret Missions of WWII			
NHL 2KB 2KB	NHL 2KB	2007年9月10日	Take Two	15
MHE OB	NHL 08	2007年9月12日	EA	175
无双大蛇	Warriors Orochi	2007年9月13日	Kaei	7万
SKATE	SKATE	2007年9月14日	EA	427
极品种车2	Juiced 2 Hat Import Nights	2007年9月17日	THO	1.7
坎贝拉猎鹿人	Cabala's Trophy Bucks	2007年9月19日	Activ s on	23





■ 機械宣布精英版X360将于10月11日在 日本发售。售价47800日元。比美版便宜80美

蘇聯了几个月的三红危机等于完全爆 堂、被被宣布所有X360的保修期将会至长到3° 年。此举预计将会导致10.5~11.5亿美元的提 失。这笔损失被计入到截至6月30日的微软上。 一个财卓。当时对于三红故障率最普遍的说法 为30%左右。

微軟召开E3展前发布会、被得。維 尔宣布2007年假期X360将创造游戏史上最强大 的游戏阵客。摩尔宣布冒前X360在美国的销量 是PS3的两倍,从去年11月至今X360相关总销 售额为24亿美元。Xbex LIVE用户数量已经超 过700万。

Activision宣布将为X340抽家准备《使 命召喚4》的网络模式大规模公測。

微軟互动操乐部副总裁被得・康尔 宣布辞职,今后将成为EA Sports总裁,有人认 为他的辞职与三红有美,有人认为是EA将还 1100万美元的年薪让摩尔心动。

7月20日 由于三红危机的巨额损失,带蒙摸 乐设备部在上一个财年的亏损高达19亿美元。 创下了该部门的亏损之量。

Take Two宣布《横行霸道IV》将亚第 到2008年发售,这成为2007年影响意义最大的。 大作延期事件。

■微软宣布X380豪华版从8月8日开始降 价50美元,简装版降价20美元,精英版降价30。

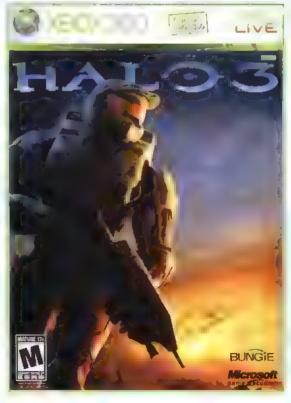
養養宣布《光环3》的订购量已经超过:

罐三红事件之后,X360无线方向盘。 。覆烟的质量问题再次让微软大受打击。

百万大作数量 共计2款

游戏总销量 约1587万套

	PART .		100704	100
光环3	Halo 3	2007年9月25日	Microsoft	810万
风火轮赛车	Hot Wheels Beat That	2007年9月26日	Activision	4万
犯罪现场调查 铁证如山	CS Hard Evidence	2007年9月26日	Ubisoft	4万
世界扑克锦标赛2008	World Series of Poker 2008	2007年9月26日	Activision	3万
	Battle for the Braceleta			
世嘉拉力REVO	Sega Ra y Ravo	2007年9月27日	SEGA	5万
FIFA 08	FIFA 08	2007年9月28日	EA	88万
科萌	Conan	2007年9月28日	THO	8万
NBA Live 08	NBA Live 08	2007年10月1日	EA	1975
世界街头赛车4	Project Gotham Racing 4	2007年10月2日	Microsoft	70万
NBA 2K8	NBA 2K8	2007年10月2日	Take Two	44万
蜘蛛侠 敌友难分	Spiderman, Friend or Foe	2007年10月2日	Activision	11万
古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	2007年10月4日	VU Games	1675
欢乐谷 惊奇世界	Thriliville, Off the Rails	2007年10月9日	LucasArts	575
半条命2 橙盒版	Half-Life 2, The Orange Box	2007年10月10日	EA	61万
姜丽的块魂	Beaut full Katamarı	2007年10月16日	NBGI	1875
鱼牌空战6 解放的战火	Ace Combat 6; Fires of Liberation	2007年10月23日	NBGI	35万
耶利哥	Clive Barker a Jericho	2007年10月23日	Codemasters	18万
古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider Anniversary	2007年10月23日	Eidos	5万
VR被士5	Virtua Fighter 5	2007年10月25日	SEGA	12万
剑刃风暴 百年战争	Bladestorm The Hundred Years War	2007年10月25日	Koei	5万
职业进化足球2008	Pro Evalution Soccer 2008	2007年10月26日	Konami	7475
吉他英雄川	Guitar Herolf I	2007年10月28日	Activision	187万
汽车总动员 全国大奖赛	Cars Mater-Nationa	2007年10月29日	THO	7万
辛普森 …家	The Simpsons Game	2007年10月30日	EA	46万
火影忍者 忍者的成长	Naruto Rise of a Ninja	2007年10月30日	Ub soft	24万
飞跃时空	Timesh ft	2007年10月30日	VU Games	2175
宝贝万岁 凝会动物	V va Pinata Party Animals	2007年10月30日	Microsoft	5万
實緯总动员	Bee Movie	2007年10月30日	Activision	275



9月份是当之无愧的"光环月"。在 (光环3)面前,没有任何一部游戏能直视 其光芒、首日1 7亿美元的销售额让创造 了影史新纪录的(蜘蛛侠3)也败下阵来, 它的推出甚至让同时期的电影票房遭到 严重影响。9月份美国游戏软件销售额有 将近一半是由(光环3)贡献的。在(光环 3)的带动下, X360理所当然的打败了 Wil,成为当月美国最畅销的游戏机,并 目在接下来的整个年未商战中,《光环3》 一直保持稳定销量,两个用蝉联美国游 戏销量榜首、最终创造了810万套的全球 总销量, 成为微软自从进入游戏业以来 销量最高的游戏、并将很可能成为微软 的第一款干万级大作。

(光环3)的销量比9月份所有其他 X360游戏的总和还高。某些重要作品的 销量令人失望,例如(宝贝万岁 聚会动 物)的销量只有5万套,看起来微软努力 打造的这个品牌很难有进一步发展的空 间:世嘉抱以厚望的《世嘉拉力REVO》以 5万套的销量惨淡收场、质量上乘的(占 臺丽影 周年纪念版)销量也只有区区的5 万套,不到PS2版的六分之一,《皇牌空 战6)也在继续该系列销量逐步下跌的趋







势。《半条命2 橙盒版》是游戏史上评分最高的十 款游戏之一,61万套的销量只能算是勉强合格。 (世界街头赛车4)和(职业进化足球2008)的销量都 在下跌,后者的销售甚至不及严重丢帧的PS3

(光环3)全球77家媒体平均分为94分,因此在 评价和销量上都为一部曲划下了一个圆满的句 号。《GamePro》的评价是:"它的可靠游戏性、无 穷的可重玩价值和网络功能以及令人难以置信的 产品价值将会确保它在电子游戏历史上的地位。 它毫无疑问的是对三部曲的一个令人满足的结 束。"(EGM)的评价是:"很难想象这样的一款游 戏还会有人不喜欢的……当然这款游戏没有任何 一个单独的方面是能够改变人生的。但是游戏的 整体或许直有这样的作用。"《EDGE》杂志认为《光 环3)代表着未来。不过对该作的负面评价也不 少。(纽约时报)认为这只是 个鱼面稍微好 点 点(光环2), (GAMES)杂志认为(光环3)是"战斗 改良、战斗完善,但并非战斗进化"。

(吉他英雄II)虽然不再由Harmonix操刀,但 该品牌的影响力正是如日中天之时,而且这款新 作收录了有史以来最强大的曲目阵容, 因此销售 成绩再创新高,Activision宣布该作首发当日销售 额即突破了1亿美元。在假期期间也是一直保持可 喜的势头,虽然与X360上的前作仅相隔半年,但 仍然让无数FANS迫不及待地胸入。不过可能是因 为制作团队变更的原因,本作的媒体评价比前作 低了许多, 80家媒体的平均分为85分。(Play)杂 志认为BOSS战是本作比较失败的地方,但"〈吉他 英雄门仍然是又一部华丽的音乐篇章,肯定可以 让FANS和新手满意。"(X380 Magazine UK)说: "这是有史以来最伟大的(吉他英雄),惊人的歌 曲、现象级的游戏性,而且还可以网战!"英国 (Xbox官方杂志)认为本作的曲目更强、平衡性更 好而且准备了丰富的难度。"它又给我们带来了6

个月的摇滚天堂"。

尽管微软对《光环3》的发售日采取了严 格的限定措施,零售商合作伙伴也以员工一旦将 游戏提前遗漏就将其开除的严格手段保证9月25 日的首发,但这款有史以来量受期待的游戏还是 提前偷跑了。从澳大利亚流出来的完整零售版提 前两周出现在了eBay上! ---

9月10日 Take Two宣布《生化奇兵》PC/X360版 出货量突破150万,成为Take Two的"又一个超级 品牌",并且Take Two透露由于该作具有很强的 硬件推动作用,因此是不用向微软缴纳权利金

9月11日 微软在TGS展前发布会中宣布到年底之 前X360游戏阵容将有250款。同时公布了《忍者龙 剑传2》,并确认了《失落的奥德赛》的发售时间。 9月18日 微软宣布9月25日当天在英国境内将会 有超过1万家高店举办《光环3》的午夜首案活动。 微軟格同时在缝的、迈阿春、洛杉矶和西藏國鄉 办官方首案仪式。

1月25 微软實布《光环3》首日销售额达到1.7 亿美元,首日就有140万玩家登陆Xbox LIVE玩该 作的网络模式。

0月4回 微软宣布《光环3》销售额已经超过3亿 美元、有270万人在线上对战《光环3》。 ---

0月5日《光环》开发高Bungie宣布脱离微软,→ 后将成为独立游戏开发高,不过初期仍仅为 X360开发游戏。



10月16回 研究表明,X360的成就系统已经成为 有力的促销手段,越容易得到大量度就的游戏就

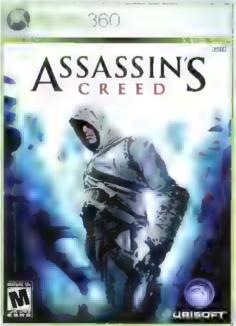
10月19日 微软宣布将推出售价为279美元的X380 Arcade套膜,该套装的目的是与Wii數争,最引更 多休闲用户。

0月25日 微软娱乐设备部在新财车的第一 财季中首次实现了1.65亿美元的营业利润,建 主要归功于《光环3》的热索。

百万大作数量 共计3款 游戏总销量 约1190万套 2007年11~12月

"有史以来游戏阵容量强大的一个假期" 这是微软对2007年末商战期间X380游戏阵容的总 结、虽然X380的硬件销量没能赶上任天堂、但其 销售额却当之无愧的成为了2007年末商战之冠。 海量的大作让人们没有理由不对X380心动、虽然 在11~12月间发售的游戏中只有三款百万大作。





但之前发售的一些游戏在这两个火爆的商季中都 保持着惊人的销量,而且在游戏数量上这个年末 商战也创造了新高,各种游戏类型都为玩家提供 了丰富的选择。从中可以看到很多第三方都已经 全身心投入到X360的游戏开发。

除了几款首万大作外,还有一些话题之作也 对X360的销量起到了积极的促进作用。(失落的奥 徳彦)由于是12月刚发售,而且目前只推出了日 版、因此销量只有9万套,不过已经对日版X360起 到了一定的推动作用,而比起(蓝龙),更为贴近 (最终幻想)的(失落的婴德赛)在欧美的前景更广 阔。由(吉他英雄)原班人马Harmonix打造的(摇滚 乐队)媒体平均分高达93分,玩家也是一片好评, 不过由于该作的全套乐器操作设备售价高达170美 元。而目出货量有限, 因此销量并不是很高, 不 过销售利润非常可观,而且保持着长卖的趋势。 双维)虽然遭到了恶评,但是在E dos的强势宣传 下,X360版也卖掉了60万套,成绩可以算是比较 理想的。

不过也有不少游戏没有达到预期的成绩,《极 品飞车 职业街头赛)的87万套销售虽然不能复 差。但是考虑到过去该系列的销量都是700万起 跳,本作的媒体评价和销量都不能令人满意; 《真 三国无双5》目前仅在日本推出、因此PS3版 销量远高于X360版,X360版能卖出6万套已经算 是不错了, 估计美版会像(高达无双)那样销量沉 超日版。《炽焰帝国 未日之环》无论是销量还是评 价都令人失望,看来这个曾经风光一时的品牌前 景堪忧。

11月的游戏市场是《使命召唤4》的天下、分析 家预计该作的多平台累计总销量将有望达到C光环 3)的水平,不过分析家可能并没有预料到(光环3) 竟然能够这么快突破800万套的惊人销量,现在看 来(使命召唤4)总销量估计是不大可能突破800万 的,但是X360、PS3和NDS版的总销量已经达到 了500万的水平,最终达到600万还是有可能的。 而在媒体评价方面,该作的62家媒体平均打分为 94分,是系列得分最高的一作。看来将主题从_ 战战为现代战争绝对是英明举动,也使得本作成 为了系列的转折点,因此当有消息传出(使命召唤 5)可能会@月二战主题时,多数人的反应是 体 验了现代战争之后再也不想躲到一战的战壕里!

(Xbox官方杂志)盛赞(COD4)"几乎没有任何 缺点"。《GamePro》的编辑说:"我真的找不到 (COD4)的任何缺陷,相信我吧,我已经很努力地 去找了。"(Game nformer)的评价是:"从开始到 结束,从在线到单机,(使命召唤4)好得没话说。 毫无疑问,对我来说这是我玩过的最强的射击游 戏。"单人模式流程太短是该作设能获得更高评价 的原因,英国(Xbox官方杂志)说:"(COD4)是尖 **端娱乐,但是不足之处是这紧张激烈的体验过早** 她结束了。普通难度只要五六个小时···"但是正 如IGN编辑所说,"虽然单人模式太短,但多人模 式足以让你玩上整个漫长的冬季。"GameSpot也 认为多人模式是本作最大的亮点。

〈使命召唤4〉是11月众望所。3的游戏,而《刺 客信条)则是11月最具争议性的游戏。根据育碧发 表的数据。《刺客信条》是5年来销量最高的原创游 戏、预计到2008年3月31日前PS3和X360两个版本

总销售可突破500万套。但媒体对该作的评价却走向两个极端,《GameInformer》、 (GamePro)等权威媒体对该作提出盛赞,而(EGM)等同样权威的媒体却大加鞭挞。该 作的66家媒体总评分为82分。《GamePro》评了满分:"《刺客信条》的巨大规模和光解很 难用语言来形容,这是一个你需要自己体验的史诗级游戏。"(GameInformer)的评语 是:"它那惊人的画面风格、概念独特的剧情和并放的关卡设计都是绝无仅有的,虽然 到了后期有点过于重复,但这是一款人们在未来5年内都会去谈论的游戏。"关于本作的 批评意见也非常尖锐,《X360 Magazine UK》说:"没有一款游戏能够像它那样做了一 个关卡,然后将其复制为12个小时的流程。这真是太丢人了。"《EGM》杂志认为该作完

> 全是半成品。GameSpy认为本作 LIVE 的每一个单独的方面都很有趣,但 是作为一个整体就显得七零八碎。

> > (质量效应)作为BioWare联合 微软打造的又一个科幻史诗继承了 (星球大战 旧共和国武士)的优秀 基因,毫无悬念的成为又一个百万 大作系列。该作的61家媒体总评分 为91分,有十几家媒体打了满分。 (Xbox官方杂志)编辑说:"这是我 个人玩过的最出色的游戏,就算你 不是我这样的铁杆科幻迷, 《质量 效应)仍然是超然的体验,它设立 了新的标准。"GameSpy说:"(质 量效应)将互动娱乐带到了突破性 的新高度。"IGN认为本作结合了电 影大片的故事性和游戏的互动性。 空前成功地实现了三者的完美融 合。G4TV的编辑说:"它的成就高 耸人云,在每一个方面都超出了我 的期待。

100	200 J. L.			
使命召唤4 现代战争	Ca of Duty 4 Mordern Warfare	2007年11月5日	Activ s on	307万
乐高星球大战全传	Lego Star Wars The Complete Sage	2007年11月8日	LucasArts	4175
开麦拉	Scene It? Lights Camera Action	2007年11月6日	Activ s on	21万
灵异恐惧 档案	FEAR Files	2007年11月6日	VIJ Garries	4万
坎贝拉猎人2008	Cabela's Big Game Hunter 2008	2007年11月7日	Activision	2万
美国职业摔角联盟2008	WWE Smackdown vs Raw 2008	2007年11月9日	THO	78万
真・一国无双5	Dynasty Warriors 6	2007年11月11日	Koe	6万
馬暗地帯 51区	Blacksite Area 51	2007年11月12日	Midway	1675
刺客信条	Assassin's Creed	2007年11月13日	Ubisoft	247万
夺命双键	Kane & Lynch: Dead Men	2007年11月13日	Eidos	60万
贝奥武甫	Beowu f, The Game	2007年11月13日	Jbisoft	13万
命运战士 血债血偿	So dier of Fortune: Payback	2007年11月13日	Activision	7方
极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	2007年11月15日	EΑ	87万
美国陆军 真正的战士	America's Army True Soldiers	2007年11月15日	Ubisoft	4万
质量效应	Mass Effect	2007年11月16日	Microsoft	160万
降世神通 燃烧大地	Avatar, The Burning Earth	2007年11月16日	THO	275
大学篮球2X8	College Hoops 2K8	2007年11月19日	Take Two	7万
摇滚乐队	Rock Band	2007年11月20日	EA	6375
最終幻想XI 女神之翼	Fina Fantasy X	2007年11月20日	Square Emx	10.75
	Wings of Goddess			
卡片召唤师传说	Cu dcept Saga	2007年11月22日	SEGA	3万
最終幻想X	Fina Fantasy X	2007年11月22日	Square Enix	2万
瓦纳迪尔收藏版2008	Vana diel Collection 2008			
雅思装备2 序曲	Guilty Gear 2, Overture	2007年11月29日	Sammy	1万
金罗盘	The Golden Compass	2007年11月30日	SEGA	13万
劲舞革命 宇宙2	Dance Dance Revolution Universe 2	2007年12月4日	Konam	10万
历史频道 血战太平洋	History Channel:	2007年12月4日	Activision	2万
	Battle for the Pacific			
失落的奥德赛	Lost Odyssey	2007年12月6日	Microsoft	9万
NCAA March Madness 08	NCAA March Madness 08	2007年12月11日	EA	6万
炽焰帝国 未日之环	Kingdom Under Fire Circle of Doom	2007年12月13日	Microsoft	3万
式神之城川	The Castle of Shikigemi III	2007年12月13日	Alfa System	
究极大越野 狂野疾驰	MX vs ATV Untamed	2007年12月17日	THQ	5万

360



🔃 经确认新版X360强化了GPU的散热,CPU的制造工艺



在 运动鞋品牌有过辉煌经历的彼得·摩尔原 来是美国世嘉的营销主管,世嘉在主机大战中败给索尼的PS2之后,摩尔来到了微软公司。他的优势在于,他通晓市场、品牌、游戏,对日本和欧美的游戏玩家也有相当的了解,正好为Xbox摇旗呐喊。

与此同时,微软紧锣密鼓地为自己的下一台 主机做着各项准备。决策层否决了免收权利金的 计划,弗莱斯顶住压力,为旗下的制作室赢得了 宽松的游戏制作空间,最重要的是,微软的游戏 部门克服了重重阻碍,负责官员在繁杂的事务中 抽出时间,将项目向前推进。其中的一个重大决 策就是耗费3.75亿美元巨资收购了传奇制作室 Rare。

为了更好的组织下一代Xbox主机的规划、游

戏部门制定了一个名为3-30-300的计划,从最粗线条的原则开始,逐渐细化,最终要形成一个可以为游戏部门各个团队执行的方案。为了确定这个规划,微软开始访问业界各个大型游戏软件发行商,向他们吹风,并争取强力第三方的支持一一其中也包括对Xbox LiVE心怀不满的业界巨头EA公司。在硬件规划中,微软这一次主机大战一定要求自己能够获得硬件设计的版权。为此微软转向了两家愿意在此条件下谈判的厂商,IBM和ATI,与它们展开了接触。

微软非常注重游戏开发人员的意见,内部的游戏制作室提出了不少建议,而业界的Epic等实力开发商也为微软的下一代主机献计献策。 微软也开始制作演示程序宣传自己的理念和硬件实力。

文 Dean Takahashs

译 东方蜘蛛 编 星夜 美编 一刀

是大明显现在的

Master Fries and Master Chief

艾德 弗莱斯终生都在微软效 力, 如果有所谓的"以公司为生"的人 的话, 那就是说弗莱斯这样人了。他 在微软工作是因为他想为微软工作。 而不是不得不为微软1作 股票期权 使他非常富有 他需要的微软游戏工 作室员责,带领这个12亿人的部门向 正确的方向有。进一弗莱斯自己也是游 戏玩家, 与游戏圈中的各位资深开发 人员有非常紧密的联系。就像初代 Xbox团队中的谢姆斯·布莱克利和 凯文·巴楚斯一样,他是微软向游戏 开发者这个圈子派出的大使,也是微 软赢得业界支持的,从之一。

无论从哪个标准来说, 弗莱斯乱 不能算是 广大块头。他身材削瘦, 留 医棕色的卷发,平和的外表下隐 藏着敏捷的思维, 他在生感峡的比求, 弗长大、小的时候经常贩摩扎车的那 块地广微终被微铁实下,成为了微软 总部所在地。他在1989年作为临时工 进入了微软,编写可以生成和显示在 线教程的软件。后来他拥有了一份永 久性的合同,为微软的Excel表格处 理软件编写代码。在Exce.项目中他 一路攀升。在莲花办公软件还在盘踞 市场的时候,他就是Excel的技术员 患人, 为第一个Windows环境下的 Exce 编程。他的团队在五年中写出 了七个版本的Excel,最终做软击败 了莲花。

艾德之后去了微软的Word闭 队,在那里他管理六十名手下。随着 业界向Windows转移, Word击败了 主要的竞争对手AoraPerfect。随 将微软公司于1986年上市、股价一飞 冲天, 弗莱斯立即成为富弱, 当然他 在微软的同僚也一样。他和妻子在华 盛顿湖的湖南队下了一英语地块建起 了自己的别墅。包括比尔 盖英在内 的许多微软暴发户都在那里修建了自 口的象字。

■原微软游戏制作篮员或人物**文**像。紫浆斯。

现在弗莱斯无需再为金钱而担 心,他可以把自己的激情全部都投入 到游戏当中去。当弗莱斯还在高中的 时候就设计了一个极受欢迎的游戏

(青蛙,对河)的修改版。一家名为 罗默克斯的公司从一个BBS上面的帖 子里追到了他的信息, 付给了他几千 英镑让他把自己的(青蛙过河)的仿制 游戏重新修改成为一个真正的游戏、 然后又改名为(公主与青蚌)。艾德 ,916年来到了游戏部门, 那时候游戏 部门只有150个人, 四个研发团队, 最著名的产品是利润丰厚的(飞行模 拟》,但是这个游戏 点也不酷。

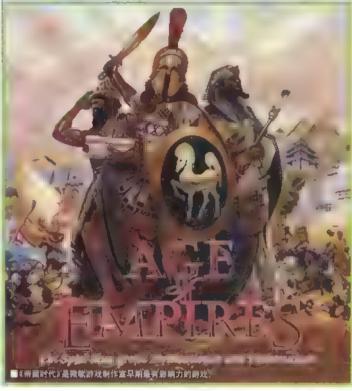
许多朋友都觉得他来到这个部门 无异于职场自杀,微软远五洛在视频 游戏巨头EA公司后面。他在世界的 朋友首将FA开心为"邪恶帝国"。这 个支有本来总是保留给霸占PC证界 处于华断地门的微软。然而他缓缓的 将几条推向前进。

专比 巴赫是弗莱斯的第一个领 导。巴赫在生意之道上对弗莱斯指导 良多, 而弗莱斯又拥有收购合适产品 的自由。弗莱斯发掘并滋养了位于达 拉斯的Ensemble制作室、这家工作 率后来制作出了爆炸性的PC游戏(等 国时代》。(帝国时代)于1997年十月 与玩家见面, 立即卖出了几百万份。 微软也就此成为证界的竞争者。

"我想如立起新的业务。"弗莱斯 说道 "这就是我的柔汤、我不需要 通。」 全巻に 無表決我做的決定之 后我的话才能算数。

微软有一群像艾拉德那样充满天 赋的年轻执行直被称为"上比尔",而 - 本葉斯也是其中之一 (帝国) (帝国) 了不入钱, 弗莱斯用这些钱在九十年 代末收购了一些 小型制作室, 包括 Fasa互动和Access软件,每笔収购 都不超过100万美元。但是弗莱斯也 和下了一些昂贵的错误。 弗莱斯为位

> 于奥斯丁的数字 砧骨公司提供了 不少资金援助。 这家公司由(银河 以将)的主创人员 克里斯以及艾 因 罗伯茨所创 建。他们许语将 制作(自由枪骑 兵), 这款科幻游 戏的主题是星际 海盗及赏金指 人,还有其他的



些游戏。但是克里斯 罗伯茨因为 导演反应平平的〈银河飞将〉电影版而 身处困境,更加尴尬的是,(自由枪 骑兵)的进度也严重滞后。微软特肋 的钱已经用光,而数字帖骨工作室的 作品还没有完成。微软接手了数;品 骨。五年之后、(自由枪场兵)终于出 货,却没有能够完成销售自标。弗莱 斯并不在乎这样尝试的机会,但是他 也知道太多的炸弹只会让他自己下

199B年在为Xbox做规划的时 候、弗莱斯掌管手下多达四点气人的 十个游戏工作室。他还贪耽了其他的 二十个游戏开发公司, 个 \ 他开 发游戏。到2000年的时候,他已经为 首发规划好了20个游戏,游戏部]的 业务收入达到了两亿美元。但是在 201 年以前,为了Xbox能顺利上 市,他必须将游戏的数量再扩充 倍。在初代Xbox的时候,他资助了 许多外部游戏开发公司, 收购了 Bungle, 最后还并购了Rare。他建 立起了庞大的体育游戏制作部门,而 且还建立了一个赛车游戏团队,制作 的游戏几《极限竞速》。

弗莱斯成功地将微软游戏工作室 引领到了初代Xbox首发的时刻。然 而当微软的游戏业务扩展到自己的 XDOX主机的时候, 他的职权不像原

来那么大了。米奇·柯奇负责销售与 市场。他接管了游戏市场营销。并且 **玛斯人式游戏市场的**一点人 5从弗莱 斯的游戏制作室中拉了出来。弗里斯 的团队对他们的游戏将如何进行营销 只拥有很少的发言权。但是业务的扩 展还是令人兴奋、因为他的绝大多数 .. 勞歌[]原来都靠(帝国时代)的利益 生存下去。弗莱斯的业务扩展之后, 他将此部门从微软脚下连根拔开。现 在它成了一个游戏公司,工作人员大 部分是业界老手,而不是在微软服务 一辈子的英王。他们成为公司一部元 的原因是他们制作游戏,而不是他们 曾经为Office编程。弗莱斯是独一无的两种文化的混合体,因为他在游 戏部门工作过,也在Office部门工作

几乎每一个高级执行官都对弗莱 斯提出了自己的建议。其中一个最曾 遍的建议就是让弗莱斯招徕业界最好 的高手。尽管弗莱斯有时也会大方出 手,但是他也并不想即处议购游戏发 行商。而且,进入日本这样的市场收 购游戏发行商也非常困难,因为各个 游戏公司之间的股权往往被其他游戏 公司交叉锁定。弗莱斯着眼子建立长 期的合作关系。

然而,制作出显界顶级大作并不 只是执行工业流程这么简单。制作游

曲



戏是一顶需要爱的工作。而背后直正 的动力是游戏理念的跃迁。他们必须 相信团队,游戏的打法、剧博以及其 他的一切都必须像一支交响乐一样成 为一个和谐的整体。游戏中的各个要 素需要很长时间才能凝聚到一起来。 有时候会制作出(光环)这样的大作。

早在初代(光环)设有那么多令人 信服的要素时、弗莱斯就是(光环)的 忠实信徒。最初在构思的时候、〈光 环)只是苹果赛金塔电脑上的即时战 略游戏,游戏中有广阔的塞外场景, 支持在线对战。(光环)看起来就像 Bungle以前制作的《神话》的科幻版 本。游戏一开始没有多少剧情,更谈 不上是个主视角射击游戏。

位于芝加哥的游戏制作室Bungle 从来没有制作过一款大卖的游戏。阿 列克斯 塞罗皮安在1991年读芝加哥 大学计算机科学系的时候包立了 Bungle。塞罗皮安自己发行了一款专 金塔电脑上的游戏(沙漠风暴行动)。 毕业的时候。他得到了为微软和摩根 斯坦利当程序员的工作机会。他当医 生的老爸建议他先工作一段时间再创 办自己的公司。但是塞罗皮安没有听 从老爸的建议。他创办游戏公司绝对 不是玩票, 而是认真的想把它做下 去。他从自己的公寓里向顾客邮寄磁 盘。Bungie有个传说,说他在微软短 期实习的时候从微软偷磁盘出来, 拷 贝上(沙漠风暴行动)再向外卖。

"从来没有证据证明这 点。"塞 罗皮安说道。

他说服了热爱蹇金塔电脑的同学 贾森·琼斯入伙Bungle。 贾森·琼斯 那个时候向他展示了一个自己制作的 游戏(弥诺陶洛斯 迷宫), 繁罗皮安 认为这个游戏非常酷。他们两个人一 起坐在琉斯的公寓里包装《弥诺陶洛 斯: 迷宫〉。(沙漠风暴行动)卖出了 25000意,而(弥诺陶洛斯:迷宫)只 泰出了2500章、部分原因是后者需要 - 个调制解调器进行网络连接。之 后, 琼斯和塞罗皮安制作了一个名为 (黑鴿之路)的游戏,这也是苹果麦金 塔电脑上的第一个3D材质贴图游戏。

长达两年的时间里, 塞考皮安都 没有赚到钱。也许他应该接受在摩根 斯坦利的工作机会。她的女友和他订 婚了, 后来他很明智地和她结婚了。 在制作(黑暗之路)的过程中, 他认真 考虑。觉得真的可以靠制作游戏为 生。琼斯和寨母皮安都负责编写代 码。但是塞罗皮安还负责生意这一 块。(黑暗之路)制作完成之后、塞罗 皮安園了一个公司帮他包装井向最终 客户邮寄磁盘。他们后来搬到了芝加 哥南部派尔森附近的一个学校的日水 泥房子里。1994年夏天的时候, Bung e已经拥有了六名员工。

(黑暗之路)完成之后, Bung e依 显一款名为(马拉松)的游戏小小的爆 发了 下。这款游戏背景设定在星际 殖民地的太空战舰上,是个主视角射 击游戏。Bungle在麦金塔电脑开发小 组这个小圈子里成为了明星。塞罗皮 安觉得Bungle以自力更生作为公司的 基点效果很不错。公司以DIY的精神 立足, 在成长的过程中越来越组织 化,而且在成长的过程中不断学习。 公司不断地听取粉丝的建议。麦金塔 电脑的粉丝处处受到限制, 因为绝大 多数游戏公司都不会考虑他们的存 在。塞罗皮安的团队会参加游戏展 会, 与粉丝一起打游戏, 倾听他们的 意见,看他们认为游戏的哪些要素最

Bungle随后带来了(神话),但是 这款游戏的最终销量也没有超过35万 份,这个数字与现在游戏大作的销量 相比显得非常少。1996年公司再次扩 张,这次他们请来了天才音乐家马 蒂 奥丹尼尔。还开始向微软的平台 移植自己的游戏。苹果电脑的市场份 额不断下滑, Bungle显然需要一个新 的平台来出售自己的游戏。琼斯此时 仍然在一个项目中负责技术,但是 Bungie现在已经有了三个游戏开发团 队, 而且还有彼得·塔姆特负贵游戏 的发行部门。塞罗皮安觉得Bungre作 为独立游戏发行公司的田子已经屈指 可数,于是开始四处寻找买家。 Bung e需要在运营的方式上有个根本 的改变。曹我发行游戏的时代已经过 去、当传出关于Xbox的传宫的时 候, Bung e给了微软的交德 弗莱斯 一个电话。

Bungie的人马希望自己的下一款 作品能够有个大爆发。Bungie在1998 年苹果世界展会上大出风头,又在 1999年五月的E3大展上以(光环)的演 小技惊四座。游戏的音乐气势磅礴, 3D效果强悍, 室外场景栩栩如生。弗 莱斯看到了交易的潜力。弗莱斯手下 的一个业务发展经理约翰·乔丹与 Bungle谈判达成了复杂的合同,最终 收购了Bungle。达成这个交易绝非易 事。因为Bungle在此之前已经与 Take Two达成协议为这家公司制作 游戏。

Bungie诱惑微软的原因显而易 见。它需要时间反复雕琢自己的光 环。Bungie需要修改游戏、测试游 戏,如此反复、直到游戏最终完成。 达到可以出货的水准。Bungle的制作 人员将游戏的理念变得越来越清晰, 直到最后(光环)成了一款主视角射击

"这是个为Xbox制作游戏的机 会,这是个为认真对待游戏业务的公 司制作游戏的机会。"琼斯后来在 Bungle网站上贴出来的一个访谈中说 道。"在此之前,我们一直担心会被 一个只需要向苹果机上移植游戏的公 司所收购,或者根本就没人搭理我 们。"乔恩,柯米奇是艾德 弗莱斯 手下的一名业务规划经理。他与斯图 亚特 摩尔德一起造访了Bungle。他 们在谈判的时候,塞罗皮安认出自己 在微软短期实习的时候曾经与柯米奇 - 起共事,那个时候塞罗皮安一直在 编写一个编程丁具。"事情转了一大 圈又回来了,这太好玩了。"塞罗皮 安说道。

这桩交易最终在2000年6月19日 向外界公布。微软花了大概3000万美 元。收购合同的条款规定,Take Two拥有Bung e之前包括(神话)在内 的作品的版权,而且Bungle在加利福 尼亚州的团队必须完成日式动画风格 的游戏(奥妮)。2000年秋天位于芝加 哥的Bungle团队自愿搬到了雷德蒙 德,这样他们就可以离Xbox的硬件 开发团队近 些。几乎所有的人都搬 了过去。塞罗皮安是工作室的经理、 而琼斯则是开发(光环)的筛头人物。 他们在XDOX主机上市之前还有14个 月的时间把(光环)做完。随糖最后期 限越来越近, 甚至连比尔 盖茨和史 幕夫,巴尔默也想知道(光环)能否如 期完成。游戏预计于2001年11月15日 随Xbox主机一起首发。

这是一次精彩的赌博。从来没有 人在游戏主机上制作过优秀的主视角 射击游戏。从这个意义上说, 光环对 于将PC游戏的粉丝变成Xbox的粉丝 至关重要。用电脑鼠标瞄准和射击是 一件非常简单的事情,你只用一只手 就可以快速指向要打的目标, 而在游 戏主机上必须用两个拇指才能完成目 标定位。琼斯的光环团队一直在原型 硬件和手柄上试验游戏。在进行初步 的评估之后,他们删掉了网上对战的 部分, 而将这 特性留给了(光环2) 他们决定把所有的注意力都集中在单 人游戏模式中, 而且如果他们制作多 人在线模式的话。整个项目就太复杂

另外,制作人员为(光环)设计了 一个颇有深度的剧情,故事在克林 特·伊斯特伍德式的Spartan男性勇 1和一个总是说俏皮话的女性计算机 专家柯塔娜之间展开。士官长和柯塔 娜都有一些好玩的地方。Bungle在游 戏性和剧情当中找到了精准的平衡。 随着游戏的进行, 剧情在人类与异星 种族Covenant之间不断展开, 异星 人在一个环形的被称为光环的星球中 发现了强力武器,这件武器将改变战 争中双方的实力对比,只有Spantan 勇士士官长能够阻止他们。剧情设定 主要借鉴于科划文学,不过Bung e最 后还是请了一名作家布兰农·伯仁写 了一套(光环故事圣经), 这个严格保 密的文件详细描述了光环世界中的一 切,从Spartan生物工程学勇士项目 的历史到士官长的童年应有尽有。另 外一名作者埃里克·尼兰德写了一部 小说, 名为(光环: 致远晕的沦陷)作 为游戏的背景故事。

在小说的背景之下,游戏开发出 了许多动作场面。30秒钟之内,玩家 一定会发现什么乐趣, 再过30秒文会 有其他的乐趣。如此直到通关。敌人 的人工智能可题可点,被玩家攻击的 时候会躲到玩家的射程之外, 而游戏 世界中的物体都遵从真实的物理定 律。比如Ghost摩托之类的气垫船可 以冲进一群敌人当中,把他们撞得人 仰马翻。玩家可以控制游戏的主角四 处移动、用机枪扫射、扔出手雷、或 者更换武器修理不同种类的敌人。还 可以捡起弹药冲向下一批敌人。游戏 的打法多样、玩家在这个游戏中至少 可以玩上20个小时。

设计游戏基本系统的团队只有几 个人。琼斯和他的手下都很快搬到了 雷德蒙德,琼斯甚至还没有来得及更 换伊利诺斯州的车牌。在洛杉矶的 (奥妮)团队完成了工作以后, 弗莱斯 将所有的人都迁到了雷德蒙德以协助 完成(光环)。一个由50名美工,程序 员,设计师以及其他人员组成的团队 同心协力把游戏做出来。他们疯狂的 工作以使游戏能够及时完工,在游戏 最终出货之前修正了10000多个bug。

他们所取得的最伟大成就之一就 是找出了在游戏主机的手柄上让玩家 使用摇杆和按钮进行瞄准和射击的頁 观操作方法。他们采用了一点点辅助 措施。当十字准星经过敌人身体的时 候,停留的时间会长一些——这也没 有大幅降低游戏的难度。玩家只要对 手柄熟悉,可以在几分钟之内上手。 所以游戏既有快节奏的动作成分,又 需要相当的技巧——一个动脑筋的射 击游戏。自从N64主机上的(007黄金 眼)之后,还没有一款射击游戏能像 (光环)这么成功。

"我们因为搞定了游戏手柄而感

到非常骄傲。"负责宣传(光环)的皮 特·帕泰说道。

游戏也使用了硬盘驱动器。游戏 将图片从读取速度较慢的DVD光盘上 传到快得多的硬盘上, 总是不断的缓 存游戏数据。这样在运行的时候就避 免了拖慢。其他主机上的玩家总是不 得不经常等待游戏的读盘才能进入新 的场景,而(光环)的玩家却无需等 待。游戏也经常利用硬盘存储进度, 这样玩家死了以后就无需从关卡的开 头再一路打过去。

弗莱斯为自己的职业生涯下了一 些赌注。除了"(帝国时代)系列",再 没有其他游戏像初代Xbox上的(光 环)一样成功。(光环)在随主机首发 一年之后还在大卖,因为它就是人们 购买Xbox的原因。"(光环)系列"游 戏的销量远超1000万份。很多都是随 玩家购买的新主机一井卖出。

"玩家对游戏顶礼膜拜,他们自 己制作了不少冏人幻想小说。还有不 少(光环)巡回聚会活动。所有的这一 切都向我们展示了人们多么真爱这款 游戏。"负责第一作(光环)的皮特 帕森说道。"它在玩家中间引发了共 鸣,成为一种流行文化现象。"

制作(光环2)的时候,Bungle已经 成为微软内部的一个部门。弗莱斯为 这个部门增加了人手、为(光环2)倾注 了更多的资源。把这款游戏做出来是 初代Xbox主机最重要的事情。因为这 台主机在苦苦地等待大作的刺激。索 尼手里有一大把独占游戏资源。例如 (GT赛车)、(横行霸道: 罪恶都市)以 及"(最终幻想)系列"。最终的结果 是,PS2的销量达到了Xbox的五倍。 压力在于必须及时赶上节奏。现在(光 环的粉丝想要确定微软公司的确也非 常重视他们所钟爱的游戏。

弗莱斯的回应是, 永远要和天才 走的更近一些。他相信游戏制作者都 是艺术家,他乐意跟上游戏界最新的 潮流。对于开发新游戏的制作人,他 个人总是要回一个电话。弗莱斯的手 下有一个游戏经理人团队,专门侧探 业界的新游戏,而且确保把出色的团 队用最优的价格买下来。弗莱斯总是 在GDC(游戏开发者大会)上出现。这 个为游戏开发者而设立的行业展会每 年都在圣荷塞的会展中心召开、每次 都有上万人参加。在这里他可以找到 游戏制作人员。比方说从从索尼PS2 阵营挖过来的Oddworld Inhabitant 公司。

"在GDC上能谈成很多买卖。"他 说道。

弗莱斯从来就不信花大价钱收购 大牌游戏发行商这一套,他感觉那纯 属浪费。初代Xbox的负责人里克·

汤普森问遍了所有的大发行商他们是 否愿意把自己柔掉。他与任天堂进行 了谈判, 但是年迈的社长山内在最后 取消了交易。汤普森又接下来问了世 嘉、Capcom、EA和其他的大发行 商,但是一无所获。

弗莱斯松了一口气, 因为他想将 微软的成功建立在有组织的一套游戏 阵容之上。收购Bungle非常符合弗莱 斯的哲学,因为微软的代价不是很 高,而且这群天才之前很显然被大家 所忽视了。在初代Xbox的时候、弗 莱斯的时间太短, 他不得不匆匆签下 许多游戏开发商, 这也透支了他所有 的证内关系。有些为Xbox制作的游 戏成了地雷,不过一个(光环)的成功 就足以弥补十次失误。然而、增加新 工作室的速度也委实太快了一点,而 一旦弗莱斯有了足够的团队来制作从 体育到冒险等各个基本种类的游戏的 时候, 也就是他开始紧缩开支的时 候。弗莱斯执掌游戏部门已经有了颇 长的时间。比尔·盖茨和巴尔默都非 常信任他。但是伴随着大作的总有一 些失败。也正因为如此、弗莱斯也不 得不面对一些自己犯下的错误。他从 在游戏部门开始任职的期间就和数字 先生谢恩 金塔档组成团队。金不怎 么玩游戏,就像很多人一样,他一打 主视角射击游戏就头晕。不过呢,弗 莱斯一想到自己教金怎么玩游戏就很

得意,而金也教弗莱斯如何去领导业

布莱恩・李是微钦家庭与娱乐事 以部的首席财务官,他想收紧对部门 财务支出的控制。李是从索尼的娱乐 部门来到微软的。他在本部门的角色 完全就是控制财务, 他要听从巴尔默 的前进命令, 削减微软公司每一个部 门的成本。所以李从自己财务的角度 上提出了一个程序,是否同意某个游 戏都要经过这个程序判断。李正在准 备让游戏部门的步子再慢 点。他称 为财务上放这些游戏过关为"最终会 议", 弗莱斯参加了一次这样的会 议,说这种会议"难以置信的对立"。

弗莱斯一直抗护着这种他认为是 外来的干涉。他建议支出控制和营销 费用应该由前世嘉的市场营销专家彼 **得,摩尔来管理。弗莱斯尊敬摩尔的** 原因是因为摩尔幢游戏,而米奇·柯 奇和布莱恩、李的经验主要来自于好 菜坞,但是摩尔和柯奇一起承担游戏 业务的责任,分工负责全世界的市场 和營销活动。弗莱斯觉得摩尔管理之 下的市场营销可以重新让他掌控自己 的业务和游戏市场的策略。新的批准 程序降低了微软可以将天才们拉到自 己船上的速度。这套程序的确有些官 僚主义,但却也是将微软领航到业务 盈利的方向上的措施。弗莱斯每个财 年都必须完成他的财务目标,如果就



节用

뭶 £

杊

27

曲

111,

7 8

110

10



像绝大多数复杂的大型游戏开发一样

出了什么岔子, 弗莱斯就必须带来其 他更名大作。或者是削減预算以补偿

为游戏注资总是会带来很多困难

的财务上的决断。每次当弗莱斯这样

的发行人同意制作一个游戏,他们几

平都会向游戏开发人员提前支付资

金, 这样游戏制作人员才可以开工。

这些提前支付的资金就是游戏的制作

成本。一般来说,为了控制游戏项目

的进程,游戏发行商会将这部分钱分

成好几个阶段发放。每当软件的阶段

性目标完成。例如已经有了可以运行

的代码。游戏开发商就可以拿到更多

贷款。当游戏发行后产生净收入的时

候,这笔贷款就会被收回。不管是在

什么时候,微软总是有一亿美元到两

亿美元的游戏方面的贷款发放出去。

如果游戏被撤销。这笔贷款会以坏账

的名义注销。但是贷款总额在任何一

个财季都不会以支出的形式出现。随

之而来的问题就是取消一个烂游戏的

开发变得非常困难, 因为无论是在哪

一开始微软将这些预付款计算为

目标。

个财季取消 款游戏、都会 对取消当季的 本、加口黑玫蓝 产生重大的冲

公司就对 游戏部门采取 了一种更为保 守的财务计算 方式, 将预支 付给开发商的 钱作为支出项 列明。微软为 Xenon建立起 一个部门的时

候, 他将许多预先支出的费用列为支 出,这让财务报表更加难看。而弗莱 斯另有看法。他总是将这些专出视为 某种形式的政治资本。他必须为这些 支出在罗比、巴赫、他的老板以及数 字先生布莱恩 李之前正名。

收购Rare是一个比收购Bung e 要大得多的赌博。Flare的绝大部分 意义是个游戏开发商, 而不是游戏发 行商, 而且它非常符合弗莱斯的风 格. 那就是寻找并滋养天才游戏开发 商。但是花了3.75亿美元之后,弗莱 斯又一次站到了枪口之下。巴赫希望 削减游戏部门其他方面的支出。这样 可以为成本加上一个盖子。

弗莱斯想要继续扩展游戏帝国。 为其他所有种类的游戏砸下赌注。对 于不同种类的游戏来说,开发成本也 井不都一样。弗莱斯发现了X360主机 上的22条军规。

"花更少的钱,制作更多的游 戏,"他说道。"我不知道怎样才能办

弗莱斯觉得如果在游戏和开发商 那边投入比索尼还少的话,是不可能 击败索尼的。微软一定要花更多的

钱、因为它在这个行业里是弱势者。 索尼的品牌和庞大的主机装机量对那 些极具天赋的游戏开发者和他们的发 行商来说有着天然的诱惑力。为了将 他们嬴取到微软自己这边来,微软必 须提供更好的技术,而且允许游戏开 发人员像艺术家那样自由的发挥。对 F作品总是能卖过100万份的英国人 彼得, 莫利纳克斯这样的游戏狂想家 来说,这一套很有效。而绝大多数日 本游戏开发商和发行商则对Xbox保 持着不冷不热的态度。现在Xbox的 业务- 直在失血, 弗莱斯无法为自己 争辩。他需要更多的大作来为自己争 取资金。

所谓第一方就是主机厂商自己旗 下的发行部门, 而第一方并不总是解 决问题最好的办法。毕竟, 第一方的 部分职责是向所有其他的游戏发行商 展示在自己的平台上能做些什么事 情。弗莱斯已经看出来第一方的贵任 绝对不仅仅是赚钱。第一方给人们一 个理由首先购买自己的主机。应该碰 下巨资铺好道路、这样别的开发商才 能走过去。而且, 第一方的运营方式 先夫就比其他的独立发行商有个弱 势。EA公司可以开发一个游戏、然 后在六个平台上发售, 而微软只能够 为Xbox独家制作游戏,只能在一个 平台上发行,这并不是实现利益最大 化的方式。

"你怎么看待第一方?"弗莱斯问 道。"它是一个赚钱的业务部门,还 是销售主机的市场平台?"

巴赫要求弗莱斯一定要有所回 答。现在Rane已经到手,许多其他 的游戏品牌必须抛弃。高管团队决定 现在必须缩减在实验性游戏上的投

这对于经营来说极有意义。在初 代Xbox上,弗莱斯必须到处西钱为 微软的第一款主机准备新的游戏。微

软当附还没有那个威信从索尼或者是 任天堂那里赢取最顶尖的游戏开发商 和发行商的支持。所以它只能在小开 发商身上花钱。

而现在Xbox在美国和欧洲都有 了不错的开局, 开发商开始自己登上 微软的船。再也不需要花钱贿赂他们 了,因为开发商已经知道Xbox是个 稳定的平台、已经抓牢了自己的高端 玩家。

第二方给予Xbox平台的支持正 变得极为有力。EA在很长的一段时 间里都对Xbox若即若离,可是现在 却放出风声准备支持Xbox LIVE, 并 且准备把所有的体育游戏都放到 Xbox上。因为每份游戏微软要抽出8 到7美元的授权费,所以也有些高管 在想微软是杏还需要第一方制作那些 成不了超级大作。只是为了填补类型 空白的游戏。

在某些只关注财务的人看来, 微 软必须为自己在游戏行业的大震险加 以限制、公司不可能疯狂的砸钱、好 像一下子就要把对手挤出游戏市场。 这可能会带来巨额亏损,更严重的是 引起反托拉斯机构调查人员的注意。 这帮人总是时刻盯着那些依靠自己在 一个市场里的垄断利润在新的市场里 挤压竞争对手的企图。实施这种垄断 企业肉食动物一样的行为被认为非 法。

尼克 贝克尔和杰夫·安德鲁斯 在构想Xenon芯片的时候, Bungle也 开始为自己的下一个游戏奔忙了。 Bungie成立了一个团队,制作一款玩 家围攻中世纪城堡的游戏。这款游戏 最终未能完成, 后来被贾森 琼斯取 消了。Bunge现在差不多有70个人。 一开始的魔法已经消散。琼斯不得不 放弃自己最初的意愿, 把所有Bung e 的资源都投入到(光环2)中去。



Back and Forth

现在巴赫已经为他名为"3"的备 忘录开了绿灯。而艾拉德的团队还在 继续充实以"3"为指导原则的"Xe 30"。Xe 30文件将更加地详细阐述 "3"文件所定下的战略规划。但是为 了制作这份备忘录, 艾拉德却需要他 的团队在Xenon上工作一段时间。艾 拉德先让他们干活。然后再评估他们 有什么样的反馈。机构中的每个功能 团队都开始忙碌,并且雇用更多的人 手搞定此事。敬业的Xenon团队凝聚

在一起,要确定下一代主机的灵魂是 什么。每个人都知道它是个能玩游戏 的盒子,但是它还能干些什么?微软 能做些什么与竞争者不同的事情?它 对游戏业界的独特贡献将是什么?

2003年4月、团队拿到了巴赫最 初的备忘录,不断向前赶以将自己的 一块拼到这个谜题中去。所有决定都 从最抽象的硬件架构开始做起。每个 团队派士的代表所带来的提议都要看 看分量如何, 仔细斟酌。拉里·杨手

下的人马已经于2002年仔细研究了芯 片制造商、而且关于Xenon的核心硬 件架构也有了很棒的建议和规划。微 处理器和图形芯片必须一前一后处理 完毕、这就好像做处理器为图像搭起 骨架, 而图形处理器芯片则为骨架加

在初代Xbox当中,格雷格 吉 布森觉得Xbox主机还有 些性能被 浪费了,也有一些硅元件被浪费了。 有些系统的组件直接从PC机中搬过

来,在游戏主机中根本用不上,资源 就这么被浪费掉了。这一次,吉布森 决定把所有的钱都花在真正的性能上 面。对占布森来说,选择芯片的衡量 标准是每瓦特每美元能够获得的件 能。也就是说,一枚芯片必须要在速 度、能耗和成本中取得平衡,这样才 适合一台低成本的视频游戏主机。汉 权芯片还必须在定制化和通用性中取 得平衡。- 权定制的芯片最终会有很 快的速度和很低的成本、但是从头开 始设计需要很长的时间和预先支付高

昂的设计费用。如果研发滞后的话, 那么通用的芯片的速度也会赶上来。 而且对于游戏开发商来说, 假如采用 通用芯片的设计。他们可以面对更加 **熟悉的处理器架构,对芯片的脾性也** 学习的更快。

"这里要面对一系列的妥协。"吉 布森说道。"进度、性能表现、每个 部分的成本、以及开发成本。出于战 略上的原因、我们头号优先的事项是 芯片的进度。我们想要在市场中市政 索尼, 而不是让他们击败我们。"

比能耗问题更加重要的是,无论 是英特尔还是nVIDIA都不愿意与微软 共享他们的知识产权。这一次霍尔姆 达尔继续坚持微软必须拥有该项设计 的权利。这对于降低硬件的成本和依 靠销售Xbox主机赚钱这一努力来说 至关重要。他想拿到设计的权利,然 后按照自己设定的时间表降低心片的 成本。这意味着重新设计芯片, 缩小 芯片的尺寸,使用更少的原材料,而 且更容易生产。他想拥有在任何工厂 生产芯片的权利,这样他就可以让制 造商在价格上展开竞争。而且他最终 的目标是将CPU和图形芯片整合到一 枚单体芯片中, 这样就可以彻底解决 游戏主机的成本问题。这些要素对于 依靠Xenon盈利来说至关重要。

"汉不是我们做生意的传统方 式。"英特尔的一名高级执行官唐· 麦克唐纳说道。

一般来说, 英特尔拥有自己设计 的产品的权利,按照自己的时间表重 新设计芯片,在自己的工厂里生产芯 片。nVID A也一样,只不过芯片在 BM的工厂里或者在台湾的TSMC(台 积电)的工厂里制造。无论是英特尔 还是nviDiA都不可能充分信任对方。 与对方共享自己的芯片设计,再整合 到一枚单芯片中去。与这两家供应商 的谈判碰上了一堵砖墙。

而对尼克 · 贝克尔和杰夫 · 安德 鲁斯来说,一切OK。他们看到了AT 夺回了PC机图形芯片的领先位置。 AT 是个年收入20亿美元, 3000雇员 的公司。它的Radeon芯片于2002年8 月发布, 重新为ATI夺回了高端图形 芯片市场。

ATI主管技术的副总裁鲍勃·菲 尔德斯特恩召集了克雷·泰勒、史蒂 夫·纳拉杨等一群AT 老兵为下一代 游戏主机构想图形芯片。他们知道微 软想要突出高清游戏性能,在2005年 秋季推出主机,并且在自己选定的工 厂里生产芯片。尽管这种条款对 n√DIA是个很大的障碍。但是AT在 圣塔克拉拉的团队已经对任天堂如法

炮制过了。它为自己的设计收取了工 程设计费,而且每卖出一枚芯片都要 抽取版税。AT赚的钱不像自己为任 天堂生产芯片赚的那么多,但是流进 来的金钱也到达了AT为自己设定的

信息如此, 他们也知道了自己该 做些什么。他们可以动用除了再一次 为任天堂设计芯片的圣塔克拉拉团队 以外的小组。菲尔德斯特恩指定的工 程师集自各个地方: 马萨诸塞州万宝 路、佛罗里达州奥兰多,以及加拿大 的多伦多。

我们要从头设计一枚芯片。"菲 尔德斯特恩说道。"这对我们自己也 是一种解放。长久以来我们 直追寻 **卷照片一样真实的理念。我们可以看** 见这个目标还在山顶。我们觉得自己 可以为大家带来流畅的真实画面,这 绝对将是次世代的体验。"

他们不需要为设计一权适合能在 所有分辨率下工作的芯片而担心。他 们只需要为一枚既能在标嘴电视机的 普通分辨率下工作又能在高凊电视机 的分辨率下工作的电视机就行了。工 程师可以在已经处于研发过程中的 PC机图形芯片中寻找相应的组件以 缩短研发的目程,但是他们也需要再 研发一些特有的组件,以使芯片又与 PC图形芯片有所不同。从核心工作 上看,他们要研发一挺机枪,这挺机 关枪要不断地向显示屏上发射小点。 而且这挺机枪永远不会缺乏子弹或者 过热而无法工作。

他们替代昂贵的PC机芯片的办 法是简化PC机图形芯片。他们在PC 机图形芯片上有两枚芯片处理不同的 工作、然后再将这两枚芯片合并到单 芯片中,照样可以处理不同的工作。 他们称这种合并之后的处理器为"统

宣杂单元"。一个宣杂单元是图形 芯片的一个部分,可以让30图像看起 来更加真实。芯片中至少需要两种渲 杂单元、种渲染单元负责生成物体 在30空间中的位置,而另外一种单元 则为物体加上合适的光照、颜色和表 面贴图。

在ATI的设计中,每一个渲染单 元都有足够的智能来判断在两种渲染 功能中自己应该扮演什么角色。图形 芯片中有48个统一渲染管线同时工 作。这本像尼克·贝克尔一开始设想 的64个那么多,但是比团队一开始设 想的32个要多出一半。但是因为在任 何给定的时候都能够有效地均衡工作 负载,所以它的性能能够赶得上总数 比它还多的分离管线的图形芯片。这 种图形芯片的设计就好像在快餐厅里 有一个长了48条胳膊的厨师。在同一 时刻他的每条胳膊都可以做比萨饼或

者是墨西哥玉米面豆卷、结果就是在 餐馆里会及时送上更多的菜肴,而苏 戏玩家看到的结果就是细节更加丰富 的画面。现在,游戏将拥有更加真实 的皮毛、头发、草地或者衣料。

乔恩·派迪是乔恩 派由研究室 的图形专家与分析师, 他相信统一图 形架构将成为整个PC业界的实验 品。微软有机会首先使用这一技术。 而所有的问题都在于统 渲染结构能 否有效的平衡工作员载。系统在任何 指定的时刻都必须为每种渲染高效地 安排渲染器处理两种不同的渲染。统 渲染架构被浪费的可能性更小, 但 是.身. † 起来更加复杂。

"统一宣杂结构是否更加有效? 答案可能是的确如此, 根本不对, 或 者是有以个可能。"派曲说道。有些 观察家认为现在统一宣奏结构并非是 明显的正确答案。因为我们整个证界 都还在学精如何挖掘这一架构的机 能,而X360就是一个很好的大型实验 室。然而,从长期来说,我们预计整 个业界都会转向统一渲染架构。因为 我们可以用统一渲染设计解决模所有 的问题。也许效率最终还是比灵活性 的重要性差一些。

微软的工程师也在考虑PC机的 瓶颈、以及如何对付机器里有限的内 存容量。Xbox主机中只有84兆主内 存容量,而系统架构师格雷格·告布 森觉得微软可以为Xenon付得起258 兆内存的价格。内存在PC机中是非 常稀缺的资源,绝大部分显卡都带有 自己的存储器。PC机中采用的办法 在游戏主机中并不适用,因为这会显 著地增加成本。而没有独立内存的 话、图形芯片又必须等待很长的时间 才能在内存中取回自己需要的数据。 这将拖慢主机的速度, 而且这也是游 戏主机的画面总是落后于狂热玩家购 实的昂贵PC机的原因之一。

所以菲尔德斯特恩的团队又带来 了自己的解决办法。他们设计了一个 芯片,上面只有图形芯片所使用的内 存。内存的数量很少,只有大概10 兆,但是这个内存上的数据足够图形 芯片忙活,而不用再通过长长的数字 链路去主内存取回数据。这块内存称 为"智能内存"。会为Xbox增加一些 成本,但是可以在不需要很大内存的 情况下解决游戏机的性能瓶颈。一开 始,这权内存是一权单个封装的连接 到图形芯片的独立芯片, 而到后来, 这枚日本NEC公司制造的芯片可以嵌 人到图形芯片中去。此举不仅能够降 低成本, 而且菲尔德斯特恩认为这将 为图形处理提供"无穷尽的带宽"。这 意味着主机可以完成抗锯齿操作。甚 至是在高清分辨率的显示下抹掉物体



最后, AT 又将系统内存控制器 也合并进入图形芯片。在PC机上, 内存控制器一般是一枚独立的芯片。 因为内存芯片如此之近, 图形芯片也 就没有必要像PC机图形芯片一样强 大。这样,芯片尺寸会更小。生产起 来也更加容易。这又会再次降低成 本。微软自己的工程师设计了特别的 转换软件。 这样新渲染器就可以顺利

尼克·贝克尔和杰夫·安德鲁斯 又把这个设计交给自己的工程师。评 估此顶设计建议。他们想确保此顶设 计能够与微处理器供应商提供的解决 方案和平共处。菲尔德斯特恩因为历 史上的记录而中意英特尔,而选择 IBMU是个很大的冒险。但是他也同 意了微软关于AT 与BM协商提出联 合解决方案的要求。一直到2003年的 容季, AT 都没有与微软签下合同。 但是ATI已经有了足够的信心继续前 进,它指派了一支工程师团队为微软 的图形芯片而展开工作。

·BM开始希手总线也就是数字链 路的工作。无论是微处埋器还是图形 芯片、内部都有一些相同的组件。这 意味着IBM提议设计图形芯片的一个 部分。IBM提出了一个可以每秒钟传 递22G数据的总线,这个速度远远高 于PC机。微软需要这种解决方案保 证为Xenon量身定制的解决方案能够 顺利执行下去。他们不需要一台PC 机的方案。

밁

í

刨

82

册

1

11

(19)

相聲

ΙX

報

BR

研

图形芯片的技术解决方案正在飞 速推进,但是合同的谈判却一再拖延 下去。对于芯片制造商来说,为一枚 还没有设计出来的芯片报出价格是个 非常困难的事情。太多要素要等待产 出率确定才能够定下来,而产出率也 就是每一批出货中有多少好的芯片。 一般来说,一张桩晶圆的成本是确定 的, 如果硅晶圆的良品率很低, 只有 少部分芯片能够正常工作、那么芯片

就必须定出一个很高的价格。但是如 果良品率很高。比方说一张硅晶圆上 90%的芯片都能够正常工作,那么每 权芯片的价格就可以定得低一些。然 而, 良品率在出货之前的几年时间里 是无法预知的。究竟是谁负责削减成 本, 也就是说, 指派一大群薪水高昂 的芯片设计工程师负责重新设计芯 片?如果工厂中的良品率提高了。利 润又。日谁所有?

"丢掉合同的结果很恐怖、赢得 合同的结果也很恐怖。"菲尔德斯特

合同团队开始谈判, 在两边公司 的会议室都有谈判进行。nV DIA虽然 不喜欢与微软再次合作。但是依然投 了标。nVIDIA提出了自己的解决方 案、微软的团队知道nVIDIA提供了初 代Xbox的芯片、很容易解决向后兼 容性的问题, 自己的日子会好过很 多。nV D A还可以将初代Xbox图形 芯片的价格报的更低,而且还可以继 续悠哉游哉的享受边际利润。而微软 一方却因为亏损而置上火。然而, ATI符合令微软从首发Xenon开始就 依靠硬件盈利的绝大部分要求。ATI 并不知道这一点。但是它却符合微软 的内部要求。

当时微软内部没有人要求Xenon 必须具有向后兼容的能力。BM在设 计低功耗的多核心微处理器方面遥遥 领先于英特尔。IBM已经于2001年面 向超级计算机和商用服务器市场发布 了它的第一款多核心微处理器Power 4。IBM拥有合适的技术将一台超级计 算机塞到一个游戏盒子里。一名IBM 的副总裁吉姆 康姆福特说。IBM愿 意向微软提供代号为Waternoose的 定制,做处理器。而且它愿意满足做软 的愿望,让微软拥有IBM自己的工程 师所进行的绝大部分设计。

IBM在德克萨斯州的奥斯丁有450 名工程师与索尼和东芝的工程师合作 研发Cell, 但是 BM还可以调动起足 够的其他地方的设计团队,这些团队 位于罗彻斯特、纽约的东费什基尔和

> 弗蒙特州的伯灵 顿。微软想要将微 处理器分割成相互 独立的部分。微软 还想拥有知识产 权, 以及他们自己 带来的特别设计。 IBM将完成这些设 计,其中既有特别 订制的工程设计部 分, 也有现有的 PowerPC设计已经 完成的知识库。而 且微软还想要使该



芯片既能在IBM的工厂生产, 而只要 其他工厂生产的价格合理、又能在其 它工厂生产。

完成定制芯片的设计正好能对上 BM的路子。与之形成对解的是英特 尔、IBM从来不介意在它自己的工厂 里根据客户带来的各种设计方案生产 芯片。BM甚至运营一项设计服务以 务。也就是说,IBM令自己的芯片设 计工程师以客户的需要为基础设计芯 片。IBM那个时候的首席执行官郭士 纳强调服务业务甚于强调硬件。所以 他很喜欢令芯片设计师团队设计芯片 以收取设计费这一理念。

BM的设计师团队刚刚完成了一 权面向刀片式服务器的PowerPC芯 片的设计。这种服务器是一种为互联 网冲浪架设网站服务的低能耗商用机 器。而另外一支IBM的团队则刚刚为 苹果电脑完成了一枚双核微处理器的 设计,这枚名为PowerPC 970MP的 芯片将用在预定2003年发售的G5机型 当中。IBM指定前英特尔芯片高手伊 兰·斯普林格管理为微软设计芯片的 项目,而戴夫·西皮将作为项目的总 工程师。他们与来自微软的杰夫 安 德鲁斯-起脑力激荡,以确定他们需 要构建什么样的系统。因为微软已经 决定于2005年首发下一代主机,所以 他们根据这个时点倒推日程表, 把所 有他们要做的事情都安排到这个日程 表当中。要使芯片投产大概需要两年 的时间。这意味着设计必须从2003年 秋季就开始。IBM已经开始做了一些 工作,但是在合同正式签订之前,它 也不可能全力以赴。IBM决定用90纳 米制程生产这枚芯片。与它为索尼牛 产Cell所用的制程一样。

IBM知道自己可以根据已有的为 索尼设计的高效PowerPC芯片核心 拿出一个衍生品。这样就无需投入非 常大的努力重新设计一枚芯片。而且 它也预想这枚芯片将包含 个名为乱 序执行的特性。这项特性允许微处理

器运行的更快,因为微处理器可以接 受指令并且以最优效率重新为指令排 序进行处理。它的缺点就是孤片的面 积会比以前架构简单的顺序执行微处 理器大一些。

因为使用了低功耗的PowerPC 核心,IBM设想它的这枚芯片将可以 在3 5Ghz的频率下运行。而且还可以 在一枚芯片上放上三颗这样的核心。 每个核心都可以同时运行两个程序或 者是线程。在性能表现上来说,这台 机器可以运行的线程的数量是初代 Xbox的六倍。况且, 单就频率来说 它也比原来的Xbox快出四倍。这些 核心的面积都很小,也就是说,他们 不会非常昂贵。

在相同的时间内, 单核心的处理 器只能完成一个任务,而这枚CPU可 以完成六项任务。多核心的芯片不可 能有最高的主频,这也意味着单核心。 芯片可以以最快的速度完成单一的任 务。但是如果要完成六项任务的话, 那就是多核心CPU更快了。PC机用 户经常犯下以主频为依据购买新电脑 的错误,但是主频只能衡量单一任务 下电脑的表现。但是他们很少考虑多 任务下的结果如何, 因为这也更难理

安德魯斯希望能为PowerPC架 构增加几条新指令,这样芯片能更加 适合运行游戏。

"我们乐意量身定制他们所需要 的一切特性。"斯普林格说道。"甚至 是为他们增加新的指令集。"

他们准备竭力加以解决的问题之 一是3D场景中的物体复制。一般来 说,美工会先设计出一棵树,然后在 每个地方都栽上这棵树、这就是游戏 中的森林为何看起来如此糟糕一一每 棵树看起来都一样。如果开发商雇佣 了更多美工, 这些美工就会设计出不 同的树木。就算是这样, 在有限的内 存当中储存这些形态各异的树的数据 也是个大问题。



对于Xenon的CPU, 斯普林格的 团队决定在主内存中存储这些数的高 级描述, CPU将读取这些描述, 然后 实时生成这些树木,这就是名为"程 序合成"(procedural synthesis)的 技术。处理器的一部分将运行一个单 独的线程决定树的位置。然后图形芯 片将从CPU中直接读取数据、渲染细 节,然后将图像输出到屏幕上。使用 这种方法。团队认为他们可以只使用 少的名的内存存储数据就可以生成一 片森林。从某种意义上说,CPU可以 读取压缩图像并决定它的位置。而图 形芯片将会对这张图片进行解压。这 就像做一床被子一样,CPU将决定补 丁的位置和大小, 而图形芯片将制作 出这个补丁,并且为这些补丁上色。

麦克,阿布拉什、尼克 贝克尔、杰夫·安德鲁斯和另外一名程序员安德鲁·古森有了另外一个想法,就是允许图形亦片从旧M微处理器内部嵌入的名为。2缓存的存储器中读取数据,这样图形芯片就不会闲下来。他们将锁定存储器的一部分,这样这部分数据就可以为图形芯片所用,这样就可以绕开一次次经由主内存的长长数据读取链。这条数据通路可以卷种传递10G的数据。这个想法非常新颖,以至于他们为此办法申请了一项专利。

一些游戏开发人员不喜欢多核心的解决方案,不过他们也开始理解能耗、成本以及性能表现都必须取得平衡,于是也慢慢理解了这种方案。加入多核心总比弄出来一个烧得滚烫的铁棒要好。而且做软觉得绝大部分开发者用来为Xbox开发游戏的工具软件都可以被转化为为PowerPO架构制作游戏的工具软件。这将为开发人员系统一个熟悉的工作环境。

尼克,贝克尔和杰夫、安德鲁斯的特别委任团队开始对这种心片进行仿真,以评估此种心片的性能表现。他们对结果非常满意。然而,选择BM可能使他们丧失向后兼容性。但是他们也可以选择让新主机不具有向后兼容性、或者是让老游戏在模拟环境下运行。所谓模拟,就是一层在新的环境中模拟老的Xbox的转换软件。新的机种运行速度非常快,运行这一层转换软件也不会将游戏的速度降低到不可接受的地步。

虽然IBM也在设计索尼的Cel芯片,但是名为Waternoose的微软Xenon芯片将与Cel大大不同。微软芯片的项目经理比尔,阿达梅克相信系统团队的设计将比市面上所有的PC机芯片都要强大,甚至可能比Xenon发售时市面上的PC都要强大。他相信微软完成了一项非常出色

的工作,那就是将PC中游戏主机所不需要的部分抛开,然后为主机设计游戏所需要的部分,这样所有的部分都可以在一起协调运行。而且,这就是为什么他认为Xenon主机上运行的游戏会比PC机上运行的游戏图像更加强悍,尽管PC机的芯片是后来设计的。

IBM的团队之间甚至不能够互相通话。斯普林格发现自己的公司激标在为索尼设计芯片的大厦里无法让他畅通无阻。有个在德克萨斯州奥斯丁的东芝工程师犯了个错误,发了个电子邮件间索尼的游戏于发人员他们在自己的游戏主机中需要什么东西。而在另一个部门工作的索尼开发人员甚至不被允许知道关于Cel的任何东西。第二天这名东芝的工程师就走入了。

微软的工程师觉得他们可以相信 BM。但是这个决定并非能够轻易做出。部分问题在于,选择 BM制作 CPU是个重要的政治问题。由从微软 从原本属于IBM的PC机中控制了操作系统,剥夺了IBM的技术垄断权力, 微软在显界大权在握时起,两家公司 就再也不是朋友关系了。IBM在很多 领域正在与微软激烈对抗,最重要的 一块就是在大型商务领域推广Linux 操作系统。IBM虽然与微软合作癫饲 了很多业务,但是它对微软置之不理 也依旧可以赢得许多业务。

"IBM内部有很多会议讨论我们该不该与微软有任何业务往来。"一名可靠的消息人士说道。"我们是否应该与索尼结盟,而让微软在风中枫

荡 P 为什么我们在与微软竞争的时候 还要给他们帮忙 P 有谁已经忘记了微 软对我们的初代P C 机干了些什么勾 当 P "

罗比·巴赫说比尔 盖茨在芯片的选择上不得不至少权衡了三次。部分原因是选择IBM意味着踢开了英特尔,而英特尔是微软在PC领域20多年的伙伴。2002年底,尼克·贝克尔和杰夫·安德鲁斯制作好了幻灯片,将他们的建议提交给了盖茨和其他的执行官。戴夫·卡特勒是一名杰出的操作系统专家,吉姆·阿尔钦是Windows部门的头头,而里克·拉什德是微软研究院的头头,所有的人都要权衡这些人的观点。

"和桂有关的东西是比尔最深入 了解的东西。"巴赫说道。"这在成本 结构中是最重要的。这是你在之后的 七年时间里都横在面前的东西。如果 你做出了一个选择,至少会影响十个 下游的事情。比尔极具凋聚力,因为 他关注半导体产业已有超过30年的时间。"

盖茨后来又开了很多会,讨论关于选择BM的事情。那时仍然在考虑一种可能,即Xenon是否应该成为一台能够完整运行Windows的PC机。如果WIndows需要在这台电脑上运行,那么留下英特尔就有重大的意义。但是,并没有一个Windows版本适合于Xenon。Windows XP于2001年秋季发售,仅仅运行操作系统自身就需要很大的内存,而且该操作系统也不适合起居室。Windows XP媒体

中心版的目标倒正好是起居室,但是 这个版本需要价值2000美元的硬件才 能运行。

每个人都同意IBM和AT 所提出的技术方案与微软的计划相彻合,尤其适合削减新主机的成本。2002年到,2003年之交,每个团队都开始进行硬件核心的工程。他们所要做的只是签订合同。

"无论是对哪一方来说,我们都 认为时间表已经时不我待。"阿达梅 克说道。

一旦选定 BM 和ATI作为领跑 者。艾拉德的团队又重新集结了起 来。他们现在有了一个时间表,一套 自己最中意的芯片,还有一套击败索 尼的整体计划。现在他们需要为这幅 美妙的图画填上空白的部分。拉里 杨的硅设计团队继续忙于代号为 "Ana"的视频编码器,这枚芯片将由 他们自己设计。这权芯片可以让机器 应付复杂的视频和图像处理任务。在 微软工程师格雷格 威廉姆斯的指导 之下,硅系统集成公司开始研发输入 输出芯片, 也就是所遇的磨桥。所有 的买家都开始梳理自己需要购买的其 他部件产品以填满系统主板的其他部 分。Marve 技术之类的公司开始研 发无线互联网心片、也就是WiFi芯 片。微软此时还没有决定是否在主机 内内置无线网络连接。但是现在首先 要把事情办完再说。另外一个团队开 始琢磨他们能否研发出无线手柄。吉 布森的硬件工程师团队任务越来越 名,人数也在榜榜增长。



能够轻松取下, 这样消费者就能够更 换硬盘,或者是带着硬盘到自己想去 的地方。微软作为买家又和硬盘驱动 器制造商打起了交道。希捷在Xbox 生命周期的末期成为硬盘驱动器的独 家供应商。这家位于加利福尼亚州斯 科特斯谷的公司将初期每块硬盘50多 美金的价格降到了后来的30美余左

石, 这让微软大为惊喜。希捷想要再

次爲得这项业务。

这一次希捷有了更多的时间准 备,而且它决定为微软独身定制一款 驱动器。但是依然要利用到PC驱动 器高存储容量的经济性。因为新的游 戏主机的块头要小一些,所以希捷从 2.5英寸的笔记本硬盘开始着手。但 是因为X380并不会经常移动,所以希 提去掉了一些可能会增加成本的特 性。比方说, 笔记本硬盘具有传感 器, 感应笔记本电脑是各被用户摔了

下来。一日感应到出了问题,硬盘就 会启动应急机制, 自动锁死磁头, 这 样在下落后就不会损害磁盘。笔记本 电脑的硬盘驱动器也有能耗管理功 能,可以在电池提供能量时保持运 转。在一台插到电源上的X360 F. 这 些功能都没有必要。

但就算有了这些改变, 希捷也仍 然能够搞定这些为笔记本电脑设计的 健盘驱动器,这也意味着它可以利用 笔记本甲脑的高容量和低成本。希捷 绝大部分硬盘的生命周期也就是硬盘 需求所持续的时间都很短。但是希捷 现在决定建立一个工厂,几年之内-直运营下去。希捷还计划缩减控制硬 盟的芯片的成本。这一次希捷不再带 着50多美元的报价单现身, 而是会将 每块20G硬盘的价格控制在30到40美 元之间。上一次每块硬盘的容量不过 区区8G而已。希捷存储器市场的资 深财务副总裁帕特 奥马利说道。这 非常接近微软的财务官们所盼望的 "南斯拉夫成本结构"。 有了这件法 宝, 奥马利认为除非是希提自己出了

> 问题才可能丢掉这 桩驱动器的业务。

> 之后团队开始 讨论游戏应该采取 哪种存储光盘。 Xbox与电影公司和 家庭影院一样使用 了相同的DVD盘 片。感谢PS2. DVD格式成为了一 顶层界标准。但是

的技术而激烈的交锋、他们的技术都 可以存储至少五倍于DVD的数据、而 且还能够存储高清格式的电影。索尼 想要使用自己研究蓝色激光所衍生出 来的蓝光技术,而东芝想要对传统的 红色激光技术进行改进,它将自己的 技术称为HD DVD(译注: HD DVD使 用的也是蓝色激光)。但是读取新盘 片的驱动器看起来将会非常昂贵,而 旦只有在2005年才能现身。现在微软 决定回避这个问题,而是继续采用传 统的DVD。绝大部分游戏开发商都不 会在癥仍然使用DVD, 因为DVD盘片 上的数据可以压缩,而且DVD驱动器 向主机中传送数据的速度要比HD级 动器快一些。

"没有人真的认为蓝光将会成为

说道。

所有的这些决定汇集到一起, 机 械系统的工程师们就非常清楚地了解 了生机将会有多大,它需要包含多小 组件。工程师们需要让主机变得型 小, 这样就可以更加轻松地放到高视 频播放机机柜中——尤其是在日本这 样的地方。机械系统的首席工程而杰 夫 里恩茨发现机器仍然需要一到两 个风扇。所以硬件工程师们认为最好 将电源重到主机的外南, 再通过电源 线连接起来。笔记本电脑和其他便换 式设备经常采用此类设计。但是议会 让电源线看起来像是一条吞下来很大 东西的蛇。在Xenon中,电源是如此 巨大。就好像是一条风吞下轮胎的蟒 蛇。但是这种设计让主机小了不少。



■采用普通DVD光驱是X360货价得到控制的主要原因之一。





VAT. IX

极

研

Who Let the Marketers in?

一旦技术团队作出了他们的一些 抉择, 市场宣传团队就可以发出自己 的声音了。然而,把一个做市场营销 的家伙扔到一群工程师当中、你会有 很大的麻烦。2003年春天的时候,关 于在Xenon中将有哪些组件正战得如 火如荼、各方都在激烈地拉锯。就算 是公司的高管也在暗暗祈祷这台主机 能够赶上在2005年首发。而底下的规 划人员也为了设计忙的团团转、各种 方案改过来又改回去。

罗比·巴赫完成了他关于Xenon 战略的三页备忘录之后,艾拉德还是 为他名为"30"的30页的备忘录而奔 忙, 更多的规划人员参与了进来。对 艾拉德负责的人马都要以这份备忘录 为前进方向展开全面的技术调查。 Xenon团队已经组建完成。现在有更 多的人将全部的工作时间都投入到

Xenon上来。奇普 伍德、安德鲁 麦康比和乔思·托马森早就开始了, A·J·里德莫从游戏团队加入了进 来,乔治·佩克汉姆负责掌管与第二 方游戏开发商的关系: 系统设计师为 格雷戈·吉布森; 而吉布森的顶头上 司托德 霍尔姆达尔是硬件主管,麦 克·葛洛奇来自财务部门,帕·辛来 自日本子公司: 卡梅隆 费罗尼代表 Xbox LIVE, 还代表艾拉德本人。 葛 洛奇负责杂务,并且督促各个部门按 照时间表行动。这个团队一开始的名 称是"Xe 30"团队,后来名字变成了 Xeron综合部门。简写为"XIG"。发 音为"zig"。

随着时间的推移、公司的高层也 更多参与进来。比尔·盖茨每六个星 期就会收到一份最新的工作进展。

大卫·雷德是第一个被指派宣传

Xenon的市场营销人员。他接下了安 德鲁 麦康比的工作。因为麦康比原 来只是部分时间用来处理市场营销策 略。虽然雷德来的有些晚,在2003年 夏天才到,但是他仍然协助指导了称 为"北极星"的工作。这项工作的目的 是使微软的其他部门都能够与Xenon 同步。这是一个产品研发与市场营销 的联合体。電德与关注在Xenon上提 供游戏之外其他娱乐方式的杰夫 亨 肖合作,一起拉出了一个清单,让大 家知道除了游戏Xenon还能支持些什 么其他的东西。雷德在游戏这一块是 个初来者, 而亨肖已经是个老手了。 等肖是技术团队的负责人之一, 早就 开始处理能让Xenon妥善处理音乐、 图片、录制好的电视节目以及DVD电 影的必需软硬件。他希望能使Xenon 硬件融入更多的娱乐元素。

雷德当时33岁,已经在微软工作 了好几年。他取得了沃顿商学院的 MBA学位,又在孩之宝互动公司短 暂地工作了一段时间。接下来他又接 受了一份麦肯锡咨询公司的工作、处 理在线商业的市场营销。他最后觉得 自己还是想为游戏部门效力,于是来 到了米奇・柯奇的市场营销部门为 PC游戏摇旗呐喊。现在他来到了 Xbox部门, 而他的雄厚背景足以把 任何自视县高的 [程师师 跳。2003 年7月、他正式加入了Xenon团队。 他的工作就是引导市场中的声音, 宣 传设计进程,以使微软能精准地命中 上确的目标市场人群。从微软的其他 资源中得到相应的支持,加入新的类 似于数字音乐和互联网视频回放等功 能,这对游戏机更加吸引玩家有着关 键的作用。

"工作流程就是提前达成 致的 过程。"他说道。"一开始那个列表里 有150项我们的工程师正在进行的 I 作,但是只有10项是最重要的。"

负围Xbox软件的乔恩 托马森 早先是一名从 ndows部门的管理人 员,他与公司的其它部门有非常紧密 的联系。所以他早就开始咨询公司的 其他人受,比方说Andows媒体播放 器在哪里处理视频问放, Xenon又如 何能与iPod之类的便携式音视频播放 器连接。尽管当时这些鼓吹应该让上 代XDOXIDITA NOC WS的人最终被 否夹了,但是他们看到Xencr在某种 程度工能够从Andows的部分组件中 受益,也非常喜欢。

Andows部门电子家庭1。 务组的 乔 贝尔福和戴夫 阿列斯决定和他 4. A YLOX部] I 作的朋友们共进于 醫。 XDOX部]的人是 XDOX异种娱乐 证务的头头, 克里斯 皮里奇、是软 性量電人之一 他们在雷德馨德的布 利维利点了比萨饼和四酒, 坐在屋子 外鹿的桌子边, 就像料老朋友聊天。 WITTIMIT媒体播放器PC的第一个版 本格于。(*) 年秋寺出版、中子家庭图 门也正计划为媒体中。PC标准扩展 器,以中PC机上的内容能够在房子 书的其他中元机上播放。扩展器是一 个非常"争单的硬件"一端插至, 家庭网 络中、另外一端植色型水板。上。它还 包括49项间放硬件,每一个大概需要 50美元。

以几个人办着谈者, 发现 xenon 主机是个内置媒体中心扩展器的完美 候选者。Xelion已经拥有了支持扩展 務的一切技术,而且不会常加额外的

成本。

"听好了。"贝尔福说道。"我们 觉得Xbox是个杀手平台。你们现在 在为Xbox2工作,而且还希望这款主 机有更多的多媒体性能、我们觉得这 简直就是天设地作的一对儿。"他们 每个人在桌子旁边就开始设想如何让 xenon内置媒体中心电脑的扩展器。

对亨肖来说,这个想法与他的异 种娱乐理念非常物合。但是这种想法 对消费者家庭里的其他人也有足够的 吸引力么?当然,它可以播放电影和 音乐。xenon可以与媒体中心电脑经 松对接, 主机也就有了拥有更加广泛 的受众的可能性。这也符合艾拉德关 于让包括不是玩家的人在内的10亿人 使用主机的原望。这几个人将餐桌上 的理念带回了自己的办公室,贝尔福 做主让电子家庭团队与Xbox团队合 作为xbox设计扩展器。

當德的部分工作是分析上一次主 机大战中为什么做软在核心玩家中表 现的非常好,但是无在大众市场的战 ,44·输给了索柜。受拉德正元、经的 认为XDOX主机。引以为10亿人所用。 但是事德并不认为通过核心玩家的道 路可以最终达到自己的目标。

"显然我们所打造的产品并不能 对好想一个人。"他说道。"我们在核 心玩家群中拥有了自己的声望、但是 我们需要在吸引力加广泛的人群的同 阿又不正核心玩家感觉到被抛弃

雷德的目的足景素跟住影脑家庭 的潮充, 让其他的规划人员也可以看 到什么是最重要的事情。"我必须成 为消费者的顺舌。"雷德说道。"在外



界的观点看来,他们认为我们设计了 款非常棒的电脑,而这台电脑只适 合當德蒙德。

當德认为,在线服务 高凋晰电 视机的渗透、个性化以及与电子产品 的连接是微软当前面临的重要主题。 社交网络正通过手机文字短信和即时 信息服务的延伸而不断扩展。人们正 在为自己的手机更换面板以及下载不 同的铃音, 自己的数码设备越来越个

有 支规模可观的市场营销团队 支持着常德的Xenon。比尔 尼尔森 负责Xbox市场营销的整体策略,包 括媒体策略,伙伴关系,授权、推广 及赞助。他的手下包括阿尔伯特 佩 内罗利牌 零尔。唐 零尔现在的角 色是Xbox品牌市场营销的总监、它 的主下包括布兰达 赤格。他负责希 管所有的大规模市场研究项目。阿 降 格林伯格负责Xbox证务的情报 活动。贾斯丁 科比与唐 帕伊纳合 作负责Xenon品牌的定位、命名以及 视觉标记。

雷德的人、「姚察了市场信息。革 果的iPod大获成功。说明人们已经为 数字娱乐做好了准备。人们需要将原 来数码相片、家庭视频等存储在自己 甲腕甲的内容在起居室这样的地方观

"游戏主机可以在网络连接的环 晚中大显身手。"雷德说道。"你插上 插头, 机器就可以工作了。"

微软的两个目标人群,也就是玩 家和数学娱乐的狂热爱好者, 经常有 着相同的兴趣所在。虽然成本较低的 游戏主机不能运行Windows,而且硬 剧容量也不会很大,使用Xenon来存 储甲制, 普乐和数码相片未是个可行 的主篇 xenon将不会成为起居室里 厨房水槽那样的角色。它更像是一个 数字功放。作为这个角色、它应该员 责在电视机上显示图片, 而没有必要 存储图片。在这个不那么重要的角色 中, 很容易为它定义需要什么做什 么、不需要做什么。PC机成为数字 家庭的集线器, 人们使用的时候从离 它只有几英尺的距离上观看内容,而 xenon则促 个娱乐盘子,或者是放 大器,人们从离它有10英尺的距离上 观看这些内容。

"从来没有强制要求必须使用 Windows, "當德说道。"但是微软有 很多知识资产和资源, 我们要尽量物 尽其用。

举个例子说,如果有个人从CD 中读取了一些内容。交给Xenon播 放,他们在这个过程中不应该遇到任 何不使。他们可以立即接收到这首乐 曲、并且把它作为自己正在玩的某个 游戏的主题音乐。在一个滑雪游戏 中,这种体验就像是带着你自己没定 播放乐曲列表的iPod在山坡上滑雪。 对于想要使自己的主机与众不同的玩 家来说,能够定制自己的音轨可以大 大增加微软自己主机的得分。

市场营销需要事无巨细。比方说 要看首发的时候能提供哪些游戏。 (光环3)是否必要?雷德认为并非必



,#<u>}</u>]

63



要, 因为无论如何主机的首发都会严 重短缺。而且當德的誓销团队也相 信,在全世界范围内首发Xenon也有 相当的重要性。

微软在推出初代Xbox的射候也 考虑过全球司先首发。但是一日理湖 了逻辑、微软自己就打了起堂鼓。首 先在美術首发 引 Nox, 然后几个月 之后在欧州和日本推出了自己的主 机。索尼和任天堂也一直是这么干 的。这种发售主机的方式总是让欧州 玩家觉得自己像是后娘养的孩子。但 是后来的情况证明, 欧洲正是歪败任 天堂, 赢取最大全球市场份额的关键 所在。罗比 巴赫 米奇 柯奇、大 卫、雷德和团队中的其他高级执行官 都认为是时候了,不能再把欧州沅家 当作美国和日本之后的二等公民对 **奇。而如果主机生产计划能够顺利讲** 行下去,微软将在竞争对手在这些地 区发售主机之前赢取相当的市场份 额。如何保证同步首发的细节可以以 后再说,但是理念先摆出来。 这就是 后来众所周知的同步出货。

在XG内部所有激烈争论的问题 当中, 雷德将向后兼容性放在了对市 场营销极端重要的位置上。在这个问 题上不需要任何向他的上司来奇 柯 奇做任何说服工作。

"消费者市场调查显示哪些事情 是最重要的, 而向后兼容性就列在这 个消单上。"柯奇说道。

许多工程师认为向后兼容性的重

要程度被高估了。来自PS?机主的数 期显示,他们其实不怎么在PS°上玩 PS游戏。ATG的游戏专家德曾 安 格罗夫 遍又 適地游说雷德, 说向 后兼容性并不那么重要。

"在这台主机上玩以前的大作其 实根本就不重要。"安格罗夫说道。 "为了向后兼容性投进去的钱还不如 章出来做一个独占大作。因为核心玩 家需要新的大作。

早期入手主机的人会在 开始就 买上 台,这种人非常在意主机的兼 容性。之后,他们就不怎么关心主机 的兼容性子。大众市场非常在意主机。 的向后兼容性, 但是他们要在核心玩 家购买主机以后很久才会买 台给自 己。雷德带来了市场调查的数据,显 示玩家有多么在蒙向后兼容性。尽管 有些人认为文种研究纯属排成。但是 文件却能够动摇XG领导的决心。

这个问题也让不少执行官操碎了 心。艾拉德因为市场营销人员没有在 公司确定处理器供货商之前就将向后 兼容件提到如此重要的位置上来而感 到崩溃。向后兼容性的问题越来越接 近 个燃爆点,所以这个问题也越来 越重要。艾拉德为向后兼容性的决定 翻过来又倒过去而感到非常不安。艾 拉德相信这将是一项"贵的难以置信" 的技术任务, 而罗比, 巴赫也倾向于 艾拉德的观点。而艾德·弗莱斯则拥 有技术背景, 他又语出惊人, 说微软 有可能让主机拥有向后兼容性。

"你们这些家伙太懒了。"弗莱斯 说道。"从技术上说,向后兼容是可 以做到的。

当然,这并不是 顶轻而易举的 工作。索尼的PS2內置了相应的集成 电路以使PS游戏能在PS?上运行。绝 大部分老游戏都可以顺利运行, 但是 还是有些游戏不能运行。

向后兼容性这一问题还引发了其 他的问题。就算微软的软件工程师们 能够在PowerPC和AT 的机器上编写 软件模拟英特尔和nVIDIA的芯片的功 能,他们还是不能够确定在没有取得 英特尔和nVIDIA授权的情况下这样操 作是否合法。里德曼认为,只要在 Nvda面前推上足够多的钱,他们最 终还是会投降的,因为他们要屈从股 东赚钱的压力,另一个很重要的问题 是、微软没有对第一台主机的存储器 进行抽象化处理。游戏会寻找砷岛蚁 动器进行缓存或者是存储数据。这也 為味着如果第一台Xbox需要完成向 后兼容的功能的话,就必须加上一块 硬盘。

最后,团队指定了核小图形专家 以及操作系统底层高手微臂 所罗门 帮领 群顶灰程序员和工程师解决这 个问题。他们的任务是研究向后兼容 性, 并为其在技术上是否可行作出评 估。艾拉德将这 团队以日本精英劇 湾为名, 称为"忍者"。很长一段时间 内,都没有人从他们那里听到过任何 肯定的答案。团队协动要通过许多种 不同的办法,大到自己的目标, 通过软 件模拟器实现向后兼容性。他们将自 己的努力称为"融合"。所罗门从公司 的许多部门得到了帮助,包括微软在 北京的研究院。

里德莫提醒各位, Xbox LIVE社 区的玩家如果不能在Xenon上玩到 (光环2)的话。他们可不会自动跳到 新的主机上来。雷德得知了里德莫后 非常赞同这个观点。雷德坚持道,向 后兼容性在某些方面对于新的Xbox 主机至关重要,因为Xbox LIVE太成 功了。在线游戏对于特定的玩家来说 非常富有吸引力、因为他们愿意与远 远胜过人工智能的真正人类对手展开 厮杀。这就是为什么这种类型的抗家 在Xbox LIVE上反反复复地玩一个游 戏。如果这些玩家买了一台新的 Xbox, 如果这些新游戏在Xbox L.VE 上又不如老游戏那么吸引他们, 那么 他们最后只好在新生机上玩老游戏。

"这些在线玩家群体总是在网上 一战就是一通宵。"雷德说道。"他们 会一直玩下去,这可是PS2的装机量 数据不会告诉你的事情。"

这个问题争议实在太大, 艾拉德 气冲冲地从一个会议中不管不顾的自

行离开,发表了一大套大意为"你们 这群人都是白痴"的演讲。他非常着 急,因为他必须指定手下最聪明的人 去解决向后兼容性的问题。面对如此 之大的阳力, 里德莫指望雷德继续举 起自己的枪。彼得摩尔看到这场争 斗, 笑得乐不可支, 一时来了兴趣, 问道 "微软是不是真的就是这个样 子?"

Xenon项目正沿着很多不同的轨 道向前推进。各个人员都在忙于技 术、品牌、Tu设计 游戏、第一方 支持 与其他电子设备的连接性,等 等等等。这些问题的绝大部分重大决 定都没有征询艾拉德或者是罗比巴 林的意见, 这就是高管不呆在指挥室 的报应。但是向后兼容性这 议题在 整个团队中引起的争论实在太多太 大, 自然巴赫要讨问了。

忍者团队还没有就以IBM AT 的 技术方案为基础提供向后兼容性给出 报告。有几种办法实现向后兼容性。 尼克 贝克尔开始考虑微软可以设计 新的芯片,这样的话在新的系统中模 拟老的Xbox就没有那么难。还有其 他的想法也在口耳相传。

个计划是重新制作所有老游 戏,这样在新主机上就可以运行老游 戏的新版本。这顶计划因为太过昂贵 而遇到否决。另一个更加理性的计划 是,制作出一个软件中间层,新主机 可以识别出老游戏。然后即时将游戏 的指令转化执行。这种解决方案需要 高难度的编程,甚至可能需要一个庞 大的研发团队一个一个地转换游戏。 这样它们才能够在新生机上执行。

贝克尔信心满满的认为此举可 行。新系统的实力强悍,完全可以顺 利的运行老游戏,就算机器需要运行 大声尊显的老游戏转换翻译过程。把 老游戏转换成新系统可以运行的格式 也不在话下。但是写一个模拟器软件 需要耗费很多编程天才的努力。然 而, 写一个模拟器的优势在于, 这是 让Windows在Xenon上运行的关键所 在。也因为这个原因,在向后兼容性 上投点小资也会从此尔 盖茨那里收 回到赞许的目光。

忍者们开始行动了。这个团队的 人数仍然很少,因为他们的工作需要 对操作系统内部了若指掌。只有微软 内部最聪明的家伙们才能够担此重 任。他们预计在2005年之前可以让 Xenon兼容至/)50个Xbox游戏。他们 的回答仍然不十分肯定。如果有这个 可能的话,巴赫希望最后能够实现。

"值不值得为此投入时间、金 钱、资源?"巴赫问道。"我们最终的 回答是肯定的。"

開刊音

MARIO

艾拉德根据巴赫的备忘录开始制 定名为Xe30的规划。2003年的夏 季, 有数十个人在为这份文件而奔 忙。直接主管这份文件, 直至让文件 定稿的人是卡梅隆 费罗尼, 他自己 就是艾拉德的代表。这个时候除了要 照顾Xenon, 他还要管理其他的业 务。费罗尼吃饭的时候也想着Xe 30 , 喝水的时候也想着Xe 30. 睡觉的 时候也想着Xe 30, 白天黑夜都一 样。在那一年他与乔恩·托马森、 A·J·里德莫还有奇普·伍德一起 奋战。

"我在那一年的生活就是这样。" 他说道。

Xe 30的第一个版本是用打印机 打出来的,这样执行官就可以在文件 边上批上自己的意见。一名看到过 Xe30的执行官将之形容为一团乱 麻、根本每不到一个激动人心的产品 的影子。文件没有将产品描述清楚。

文件里炮轰了所有当前视频游戏 产业以界的弊端。一个问题就是,开 发游戏变得越来越吊贵。就像电影一 样,预算开始直奔上于万美元,在加 入电视广告之类的宣传费用的情况下 尤其如此。业界由差不多100个左右 仍然有发行动作的家用机软件发行商 构成、但是前20名的发行商占据了零 售游戏90%的份额。仅仅是为游戏中 的一个角色完成美工工作就已经够短 杂的了。多边形的数量从每个角色几 百个攀升到了每个角色数千个。如果 创建更多美术效果的工具不能跟上变 革的脚步, 游戏开发商就不得不雇用 更多的美工。消费者们开始期待在游 戏中看到杰出的画面效果,就像电影 (侏罗纪公园)中的一样。

开发商还必须雇佣更多的程序员 来完成复杂的任务。而且,已经被透 支的程序员们开始抱怨游戏公司内部 的生活根本不是像天堂一样。他们对 生活的质量更有兴趣。 比方说看看家 人,而不是所有的时间都用来躬在电 脑利而。

资金也越来越紧张。公司不得不 为每个游戏投入大量的资金, 他们不 会再同时进行许多项目。这就引发了 像好栗坞一样的效果,制片人不得不 只能在有能力成为票房猛片的电影上 冒险。独立游戏从商场的货架上被挤 开,就像独立电影现在也从影院中销 声唇亦一样。Act vision的博比·科 **坦克这样的证界高层预言完成向下一** 代主机的转移后,只有很少的游戏公 司能够生存下来。

艾拉德赞同劳拉·福莱尔的观 点, 那就是要找出一个办法让开发商 的产出率更高。这正是微软作为软件 公司的核心力量所在。微软在为程序 员创建递好的工具上总是胜人一筹。 把他们都争取到自己的阵营中来。然 后程序员就可以开发自己的应用程 序、最后在微软的操作系统上运行。 微软是一家软件公司、索尼和任天堂 显然不是。只要让让游戏开发商的产 出率更高,微软也就可以为自己的平 台招来更多的支持。赢取游戏开发商 的支持是创建优秀游戏内容的第一 步,而只有优秀的游戏才会让消费者 购买自己的主机。

这里又回到了一个熟悉的局面 中。微软在初代Xbox中也如法炮 制,开发商非常乐意为Xbox主机制 作游戏,因为他们在PC机上就一直 在用类似的软件。Xbox上加在一起 一共有500个游戏,他们帮助微软超 越了任天堂。但是这还不足以在销量 上追上索尼的领先优势。如果某个发 行商决定制作 -款主机独占的游戏, 那么只有独占在PSP上才有意义。因 为PS2的销量是Xbox的五倍。虽然软 件的产出率是微软管量中的一支管, 但是它还不足以拥有决定性的力量。

更加令人沮丧的是,2003年早期 的Xenon根本没有什么巨大的飞跃, 完全对不起标题中的"次世代"一词。 它仍然是一个患上了精神分裂症的业 务战略中的产品。它一方面强调要赢 取市场份额。一方面又针锋相对地强 调要削减成本, 获取利润。

微软的成本如此高昂, 以至于限 制了他们的设计选择范围,而且一些 想法总是困扰着微软、挥之不去。这 种心态很容易枪毙新的理念。比方说 为每一台主机构建无线互联网连接, 也就是WIF支持,最后被证明过于昂

Xbox的执行官在纸质备忘录上 写好了反馈,然后交还给艾拉德以重 新修改建议书。保守的商务计划不足 以赢得对抗索尼的战争。

"我们自作自受。"团队中的一个 人说道。

艾拉德让整个团队回去指定一个 更好的商业规划。那时候所有的规划 人员的日子都很难熬。他们必需再已 考虑症结所在,然后回到上司面前说 服自己的领导他们这么做完全恰当。 A·J·里德莫和乔治 佩克汉姆代 表游戏团队制定计划,他们请来了布 電克 费斯切尔帮助他们完成自己那 一部分的写作。费斯切尔以前是个次 世代游戏杂志的编辑, 他是个天才写 手, 对报告的文字和用词助益很大。 内容团队必须为次世代游戏的关键特 件给出定义。

这些所谓的支柱包括高浦支持、 支持720P分辨率以及杜比5.1声道宽 屏游戏。他们知道索尼也会将高清支 持吹捧成为次世代游戏的支柱。但是 他们的目标是高满电视机市场开始普 及的"甜蜜点"。也就是比标清电视机 更加海晰的高海电视能被消费者所买 得起的时刻。

次世代游戏的另外一根支柱是 "程序几何"。尼克·贝克尔和杰夫 亨肖特地为IBM的微处理器定制了这 个特性。这项技术允许游戏开发商构 建更加丰富的世界,包括密密麻麻长 满了树木的森林, 以及坐满了各不相 同的观众的体育馆。

里德莫的团队也希望构建平易近 人的游戏。这意味着随便什么人都可 以开始玩游戏,而且还能通关。他们 希望游戏有共通的类似界面。这样游 戏的学习曲线就更容易掌握。在某一



个游戏中按下手柄上的A键在另外一 个游戏中也会有类似的结果。游戏应 该有观众模式,这样观看游戏的玩家 可以从技术最好的玩家身上学点什

每一个游戏都可以打开Xbox _ VE。如果人工智能的水准一直按照 当前的步伐提高、玩家将很难看出单 人游戏模式和多人游戏模式之间的差 別。游戏将包含合作模式,无论是一 个玩家还是好几个玩家都可以玩合作 模式。游戏将不需要硬盘,它们都以 最基本的平台为目标而制作。

最早的首发游戏规划中包括一个 Epic游戏公司尚在制作中的游戏。位 于北卡罗来纳州的开发商Epc由图形 天才蒂姆 斯维尼运营。那个时候游 戏的名字先用"Epic战争"对付着。首 发游戏规划还包括新的赛车和体育游 戏。微软那个时候觉得如果它为首发 准备八个游戏的话,可能会有四个游 戏落后于进度表而不能首发,还有另 外四个游戏可以准时赶上首发。

但是里德莫最初的规划中为第一 方游戏负责人所设定的目标被泼了一 盆凉水。艾德·弗莱斯不想让游戏开 发工作率被绑上紧箍咒, 规定他们一 定要在规定的期限完工。里德莫提醒 每个人离下一代Xbox发售还有两年 的时间, 微软却还不知道首发的时候 能够拿出什么轰天大作迎接首发。他 建议在Xbox首发之前的一两年的时 间里从其他主机上撬过来 -些大作, 然后转移到X360平台上。并购Bungle 以及(光环)已经证明了这种策略行之 有效。市场营销的策略也在不断的发 展. 但是这一部分在Xe30中却几乎 没提。团队想要推行某种忠诚度计 划,以奖励那些死忠玩家,但是市场 营销部门的老大米奇 柯奇却反对此 计划。乔恩·托马森担心规划中的很 多事情都会被掺水淡化。

"有些人总是有些不切实际的幻 想,想要知道什么时候能够得知所有



44

1

補

冊

问题的答案。"米奇·柯奇后来说 道。"我总是记得站在另一方的立场 上想问题。为两年之内或者是一年之 内我们要扔出窗外再修改32次的东西 制定计划纯粹是浪费资源。"

团队花了六个目的时间修改备忘 录。并拟定出更加详细的计划。在任 务列表的顶端有一个共识 那就是人 们买回主机之后是为了玩游戏。索尼 的PS2在早期游戏阵容非常疲弱。却 躲过了初期游戏枯竭的诅咒, 依然取 得了成功, 议其中主要的原因是PS? 有一个DVD播放器,而PS2主机的售 价却比单独的DVD播放器还要低。微 软一定要依靠游戏取得成功, 由强大 的第 方游戏阵容推动, 向人们展示 游戏主机的强悍性能。

费罗尼喜欢将Xbox LiVE服务免 费向抗家开放这一理念。Xbox LivE 服务可以集成到,游戏主机的面板上, 你甚至可以只按下手柄上的 个按钮 就可以连上网。增强了的游戏功能只 会增大主机的吸引力。为主机插上网 线就像将主机社争 电视机上一样重 要。在XE 30的最后阶段,这顶Xbox LIVE从划包含了两个部分,一个是免 费的服务、一个是收费的服务。

服务的好处之一是可以下载游 戏、甚至星向所有的玩像发放游戏厂 告。玩家可以点击下载游戏的演开版 本, 甚至是直接购买游戏, 如果玩家 想要玩占据绝大多数带宽的多人对 战,他们创以付费升级。

詹姆斯·米勒希望Xbox LIVE市 场能够成为它本身的目标之一。玩家 可以在这里购买游戏。下载岛清游戏 宣传片或者是新游戏的画面,抓取美 工成品以制作个性化面板, 最终成为 一个订购新服务的地方。玩家可以去 视频下载区倾听伟大游戏制作人的访 谈。他们可以登记观看Live对战。在 市场里,他们使用市场自己的货币, 也就是玩家可以赢取的点数,这就有 可能惟生新的商业模式。玩家无需使 用信用卡登记,他们可以去商店里购 实预付费的点数卡。他们也可以在市 场推广活动中赢取点数,然后在市场 中胸物。

整个夏天。团队中的十几个人都

在为撰写报告的不同部分而奔忙。越 来越多的决定被确定了下来。文件的 内容也随之不断增长。艾拉德希望能 和一小群人一起与比尔、盖茨讨论规 划中比如说芯片的选择和Xbox LIVE 策略等不同部分。

艾拉德器开了公司, 夫势罗尼在 滑雪胜地英属哥伦比亚维斯特勒的房 子里呆了一段时间。他整整独处了一 个星期,重新吸收了手下所提出来的 所有想法。当他回来的时候,负责产 品文档的皮特 凯利.帮他把文件又规 整了出来。这份规划本来预计有30 页,但是到了九月份的时候,Xe30 已经有了80页,摆在桌子上是厚厚的

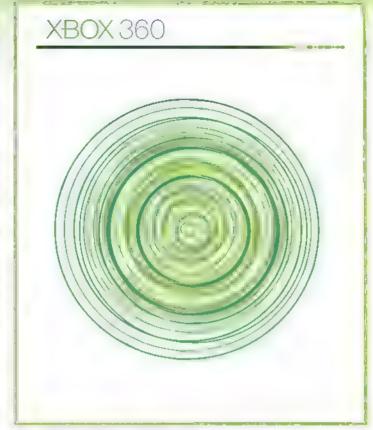
xe 30中有一系列原则被细化或 者是固定下来,这里面反映了吉布森 团队、芯片架构、游戏开发人员的贡 献,当然还少不了财务部门和市场营 销团队 艾拉德希望这台主机能够与 数字起居室中的一切产品进行连接。 给由一个产品以360度的全景视角。 这里的360度也最终成为这台生机名 字的种子。

在他们的所有时论当中, 团队都 希罕把玩家放在中心位置上。索尼的 口号是"在你们的世界中生活,在我 们的世界中玩耍。"在费罗尼看来, 这意味物这个世界是属于索尼的。这 并非玩家的世界, 这是索尼的世界。 但是微软想要将玩家放在中心的应置 上,这样就可以将自己与他人区别开 来。每个人都知道他们的这台主机不 能Du做Xbox 2. 因为索尼的PS30f起 来似乎更加先进。如果可以解释满 楚,那这并不是个问题。然而这个世 界充满了简单化的媒体描述,微软永 **远**述不开这种比较。

"我们可不想再去费一大圈口舌 去解释为什么Xbox 2和PS3一样出 色。"费罗尼说道。

将玩家放在中心的理念催生了 380度的图景。Xbox全球品牌市场营 销总监唐·霍尔以此理念展开行动。 以其为中心设计了一整套市场宣传活 动。他们将此概念传达给工业设计人 员,让他们以此生发出自己的主题, 然后再提出他们自己的建议。在很知

XOOX Xion Live对微敏的意义与游戏主机业务本身一样重要



的时间内。"X360"成为了新主机候选 名称中最受欢迎的选项。但是品牌部 门不能仅仅提出一个商标了事。还要 为这一品牌提出视觉和感觉,定位以 及商标背后的背景故事。

初代Xbox主机菌发的时候除黑 暗 核心死忠并且充满肌肉线条的图 标彰显强力和能量之外,没有真正的 品牌信息。但是在主机首发之后。品 牌替销部门以"无限社会磁场"的口号 作为原点展开工作。他们觉得品牌应 该反映将游戏作为一种社交活动体验 的理念。这句口号可以充分的个性 化, 你就是体验的中心——需尔这样 说道。"我们将社会化连接的游戏视 为我们的与众不同之处。"

罗比・巴赫、彼得・摩尔以及艾 拉德非常中意他们所听到的品牌策 略。品牌团队开始研究新的图标。图 标的色彩会更淡,对更加广泛的消费 群体来说更有亲和力,它将会更加乐 观,充满希望。进入2004年的时候、 一切工作都会完成。现在Xenon只是 以每个人都使用的项目代号而存在

3. 将时间定在2005年非常好。因为 艾拉德看到 场完美风暴呼之欲出。 2005年之前,主机将迎来它自己的时 代。高清电视机正在积蓄力量,2005 年的时候将会有很多高清电规提供大 众市场。依托高清电视,游戏将从当 前图形效果向前迈进一大步, 追赶上 PC机显示器的图像质量。定制化与

个性化也在积蓄力量。

在Xe30备忘录的最后, 艾拉德 做了一点特别的事情。他写了一篇虚 构的新闻文章, 文章里描述了微软在 新主机发售的第一天希望由记者写出 来的关于新主机的诠释。该文刊载在

个名为"新闻时代"的杂志上。这是 给(新闻周刊)和(时代)杂志开的玩 笑。艾拉德的文章旁征博引、图文并 茂。2000年3月6号的(新闻周刊。)上有

篇类似的文章一直让艾拉德耿耿于 怀。文篇打面故事的标题是"迷人的 PS2"。在艾拉德和微软的其他人看 来, 这篇文章是有史以来最狗屎的牛 皮。在这篇文章中, PS掌门人久多 良木健说道,"你们可以和一个新的 虚拟城市进行交流。这将是理想的家 庭服务器。你们有没有看过电影(黑 客帝国)?一样的界面,一样的概 念。从明年开始, 你们将进入'黑客 帝国"的世界:"

艾拉德希望能看到一篇为Xenon 而写的一样的文章。皮特·凯利制作 出了概念框架,这样可以让Xenon看 起来更加真切。

*我们有一个18页的文档在各个 人员之间流传。"艾拉德说道。"我们 就是这样将Xe30备忘录的梦想传播 给每一个人。"

2003年10月之前,他们已经准备 将实际页数为80页的Xe 30展示给比 尔・盖茨和史蒂夫,巴尔默。

(未完待续)

2007年是属于X360的。在这一年 里、360的用户们痛苦与快乐并存着:《蓝 龙中文版》、《失落的粤德春》、《生化奇 兵》、《使命召唤4》等优秀作品层出不穷。 当然,机器被BAN、三红等各种各样的 问题也充斥在我们游戏的过程中,让我们 悲喜交加。本期的内容主要是针对X360 玩家们词风色变的三红问题以及购机需要 注意的地方进行完整的解剖。那么,闲话 不多说,我们立刻进入正额!

文 断腿蛛蜘 美编 NINA



清晰理解何为"三红"

今天,我们就来谈谈360用户们闻风色变 **帕三红的问题。首先、我要解释→下什么是三** 红。所谓的三红就是LED环带象限指示灯的左 上,左下和右下这三盏灯同时亮起。之后的具 体症状为。一切操作全部失责、也就是变成所 谓的砖头机。一开始、大家都没有注意到这个 问题、但是、随着X360的普及。问题逐渐严重 起来。微软官方为了安抚全球千万的用户、宣 称三红只是普通的硬件故障。但是,事实真是 这样的黑? 下面笔者和大家谈的就是三红的机 理,也就是,到底三红是什么故障。



三红的机理

由于一组问题出现已久,无论是微软官方还 是民间玩家群体都不乏能人异1在探索和研究, 到现在为止的我们已经可以通过不少方法得知自 己机器_红故障的具体原因了,而这些方法中, 通过"附加错误码"得知机器一红的具体故障是比 较简单方使的。这里就和大家详细的说下"错误 附加码"的操作方法。

"附加错误码"类似于一个专门的诊断模式、 我们通过不同的按键组合可以判断出大部分二红 机器故障的根本原因。

"错误附加码"的具体操作方法如下: 先启动 主机至"红状态,之后按住手柄的"同步键"(白 色的小按钮)和光驱弹出键, 记下此时闪烁的象 限指示灯是哪一盏,之后反复二次松开.按下光

驱弹出键。同时, 分别记录三次操作时象限指示 灯的闪烁次数,最后松开两个按键回到三红状 态。这个过程里根据LED灯左右上下的规律我们 可以得到4个数字,这就是所谓的附加错误码。不 同象限闪烁的解释为:

目前基本已经明确的"附加错误码"信息如下 1.[0001]电源错误——可能是电源适配器报销了 2.[0002]网络错误——原因就多了,有可能是被 BAN了之后自动接入网络

3.[0011]过热原因-----拆装主机后发生的三红问 題,检查铁盒的8个T9螺丝是否拧紧

4.[0021]光驱检测超时——刷写新光驱后造成 的,或者是主极南桥故障

5.[0022]GPU错误----GPU温度太高,与[0011]有

6.[0102]未知错误——网络上的热点讨论问题-

7.[1003]硬盘错误——硬盘连接出现问题

4. [1010]硬盘错误----有可能是EPROM损坏 (ERPOM, 可擦除可编程ROM)

9.【1022】视频错误---视频线的问题,也有可能

是编码芯片的故障

根据以上已经明确的九点来看,自己的爱机 出现三红时大家不要慌张,更不要一味的把爱机 判了死刑。我们要理智的对待一红的问题。笔者 在网络上看到相当多的玩家们一一红就开始绝 望,之后胡乱送修,而某些无良的商人也是 味 的抬高维修价格。也许,你的机器只是因为烧毁 了电源适配器导致一红、却白花了300多九进行热 风枪维修。以上便是一红发生的机理。虽然目前 一红的案例来看大多为GPU过热导致脱焊的问 题、但是并不排除其他的可能。机器三红的玩家 们可以试着自己找找原因。接下来要讲的是三红 的热门话题: GPJ过热的问题。

三红 VS GPU VS 散热

三红与GPJ到底有多大的联系?网络上许多 人喜欢把GPJ导致的三红问题说的神平其神的. 在这个意节中我们一起客观的分析一下二红与 GPL之间的联系以及由此带来的危害。

首先,我们来了解一下微软为X360量身打造 的GPU和散热系统:



X36089GPU是基于ATI R500修改而成,代号 为 xenos 或者称其为C1。Xenos拥有500MHz的 运算频率,10MB内嵌DRAM缓存。X360的GPU不 仅负责图形处理的工作。还兼随着视频信号生成 的工作。此芯片是由ATI公司设计,台湾台积电公 司生产制造。

X360散热系统



CPU铜管散热片



X360运行时消耗的功率在250W以上,而CPU 和GPU的发热量更是当仁不让的名列前茅。(PS2 的功率仅仅才45W左右),因此,微软特别为380 打造了密封的热管冷却系统。这个散热系统的主 要构成是两个部分:一个部分是由铜制的底座搭 载铜质热管连接的竖形排列的铝制散热片样式的 敞热器,一个部分是底部连接散热器的X形扣架。 这两个部分将CPU与GPU扣在中间,同时,X形扣 架还承担着固定PCB板(主板)和传递热量的工 作。而散热器的工作过程是CPJ和GPU在工作时 散发的热量由铜制热管内被抽真空的水吸收。水 沸腾变成水蒸气后上升,将热量传递给铝制散热 片后经由两个66MM风扇抽出机器外部。传递热量 后的水蒸汽冷却还原为水滴从铜制热管重新流回 阅底座、之后反复。

GPU铜管散热片



虽然微软专门设计了一个冷却系统为380散 热。但是、我们结合X360的PCB板来看不难发 现,这个敏热系统远远不能满足X360的散热需 求。首先大家要明白的一点是360的PCB板材很 软,事在手上感觉一用力就能折断了。同时,观 察主板我们可以看到,整个PCB版的内部设计也 很有问题。GPU的散热装置离风扇的距离较远, 并且GPU的散热装置紧贴着光驱。光驱是日常游 戏的一个重头戏,虽然散热量没有CPU和GPU 大,但是也不小。某种程度上来说,GPU的散热 装置同时要负担光驱和GPU两个元件散发的热 量。而且,由于导热外壳的设计问题,导致没有 即时被排出机器外的热空气会滞留在机器中。这 样不仅是对散热装置有着根大的考验,更是对 GPU_CPU乃至主板有着莫大的压力。这里先要说 明的是, X360采用的是无铅锡焊技术。这个不是 微软自己魅意这么做的,而是美国和欧洲方面的 质量体系标准。因为美国相关法律规定: 家用电 器中不得含有铅等有害物质。无铅锡焊对于安全 方面是带来了许多好处。但是在粘合度方面比起 含铅的锡焊就差了点。这个也是导致GPU脱焊的 一个重要因素,因为PCB板在长期受热、冷却的 过程中,有可能造成主板变形或者是GPU部分的 无铅锡焊焊点脱焊。

相信通过上面的介绍、大家都应该了解了 GPU脱焊导致的三红问题的真正原因了吧? 当 然, 不仅是玩家了解了。微软也了解了: 2007年 初, 微软首次针对三红问题踏出了实质性的一 步: 程度计划。

猎鹰计划

什么是"猪鹰"中"猪鹰"是微软基于老版X360 三红问题日益蔓延而推出的一个更新。具体的更 新内容为:

■新版360采用的是65NM制程工艺制造的CPU芯片 ■新版360 PCB板上的供电电感由老版的3个减少

为2个 新版供申申感图



▼新版380 PCB板上增加了一组铜管胶热片。

新版360 字板图





通过以上三点,我们不难发现,微软这次狠 狠的抽了自己一个耳光。之前一直避讳的硬件设 计问题, 在新版360被解剖后一览无遗。由原来 GPU部分的散热片牵引出一根新的热管(铜)到新 增加的散热片上。同时减少了供电电感,这一切 的一切都是在减少380工作时的功率以减少热量。

当然,不可否认的是,这样的做法的确有 效。在采用了65NM制程技术后,CPU工作时的热 量明显减少了。而GPU这个散热大户由于增加了 - 组散热装置也变得不再那么暴躁了。网络上也 有专业人士测试了相关的技术数据:

新旧360功耗测试图

(待机状态)



新旧360功耗测试图

(运行《光环3》)



根据以上的图表我们可以明显的看到,无论 是在待机状态下还是在运行游戏的状态下,360的 功率有了明显的降低。这也证明了之前老版本三 红问题的最大病根在于热量!

不过。虽然在降低攻略和热量方面有了明显 的改善,但是这样的改良并不能完全根绝三红现 象!首先,之前说过了X360的硬件设计上有着根 本的问题。热空气依然会滞留在机器内部,CPU 和GPU采用的无铅锡焊还是会脱焊,只是这些变 得不如以往那么明显和容易了而已。而新版360还 有一个突破性的改良就是支持HDMI接口。

HDMI带来的革新





我们先了解一下什么是HDMI接口: HDM 接 □是High Definition Multimedia Interface 的 缩写. 意思是高分辨率多媒体接口。HDM接口的 优势在于,本身具备5G的数据传输带宽,可以无 需转换无需压缩的传输多媒体信号。

通过以上的介绍,大家了解了什么是HDM接 口。在360上加入HDM接口的应用到底有什么样 的优势呢?我们不妨透过PS3这台位于家用机技 术金字塔顶峰的王者来反观支持HDMI接口的新版 360推出的必要性。

PS3拥有强大的多媒体功能,同时采用的是 独特的"CELL"处理器,搭载了最先进的蓝光光 驱。最重要的是PS3发售之际便支持了HDMI接 口,同时最高支持1080p的画面显示效果。种种 条件我们不难看出, PS3是走在技术尖端的主 机。"CELL"处理器强劲的实力和蓝光光碟海量 的容量可以充分的配合,将视听效果演绎的出神 入化. 而老版的X360由于发售时间早, 因此并没 有支持HDM 接口,同时,最高也只能支持到 720p. 与PS3的1080p相比起来自然是捉襟见肘 了。众所周知的、次世代主机大战里、Wi是剑走 偏锋大打癿意牌,走传统路线的微软和索尼自然 是不能在技术方面留下尾巴给对方踩。因此,推 出支持HDMI接口的380、并通过升级支持使其能 支持到1080p也是市场竞争状态下必不可少的~ 个重要环节。最起码也得给自己的用户 个交 代。毕竟现在的家用主机都已不再单纯的作为一 台游戏机而已。用户对多媒体功能的需求也是微 软不得不考虑到的一个问题。

综上所述, 我们可以看出, 无论是从硬件角 度出发还是从激烈的市场竞争角度来看,推出新 版380都是势在必行的。而微软推出了新版380以 后, 伴随着(光环3)等大作的护航, 主机销量也 是扶摇直上,给2008年迎来了一个好彩头。

以上, 谈完了关于新版360一红的病因, 也 介绍了新版360的改良部分。接下来,我们就要 从日常使用的角度出发,切合实际来说明一下如 何预防和修理工红。

预防方面主要是从360日常使用中的一些八 细节方面人手。首先我们要尽量给360 个大 点的空间。这样才可以让周围的空气流通起来。 同时,我们尽量要将生机横向放置。因为竖放主 机时,有可能会因为我们的D盘盘面不匀(平,导 致光头读取出现各种问题,甚至有可能导致光头 意味的现象发生。因此, 建议要横放比较好。而 模放的时候我们可以找些硬物将主机的底部垫 高。这样可以保证主机底部的散热乳也能发挥作 用。无论是横放还是竖放,最好能够在主机侧边 摆放一台小电风扇吹风。小电扇不仅可以促进主 机周围空气的流通,还可以在一定程度上帮忙降

而在光驱方面, 也要提醒大家一下。有些 玩家的360光驱会自动弹出,之后又自动缩回 去。这个问题不要大惊小怪··无论是东芝、 日立还是一星、明基都有这个问题产生。如果 经常遇见这个问题的话,建议玩家在X360里放 上一张碟片,无论什么时候都要保留 张碟片 在机器内部,这样就可以避免机器光驱托盘反 总进出的问题了。

游戏时间上, 笔者 般是游戏2个小时便要 休息15 30分钟。尽量避免通宵熬夜的打游戏。 一方面对身体不好。另一方面,由于晚上电压 不稳,很容易造成烧毁电源适配器的问题。

以上,便是日常生活里的一些小细节方面 的问题。接下来,我们将话题问到一红方面。 如果你的机器出现了一红,那么我们应该怎么 样去对待。

经常上网的朋友就会知道,关于三红的修 复问题。网络上也是花样百出。从最开始也是 最不靠谱但是却很有效果的热风抢法, 到之后 的牙签法,还有棉被法等 些稀奇古怪的方 法。其至国外还有一本专门的书刊DL做《X380 3 red light error 》(別称: (二红修复天书))专 门教读者预防和修复二红……而这些方法有设 有效?我们还是要客观的来分析一下。

首先,我们根据之前的了解已经能够明 白. X360发生「红的问题并不仅仅是因为GPL 脱焊或者是PCB板变形、因此、我们在二红之 际内该理智的去分析三红的原因。可以采用 "错误附加码"进行检测。若是其他原因、那么 我们可以通过更换配件的方法达到修复。红的 目的。除此以外,这里军者就介绍 下网络上 热门的两种三组修复方法:

1.热风枪法

这个方法需要一定的电工知识。如果你 有认识的电工。普通电工即可,让他们来动 學,你劝嘴,那事情会简单很多。熱风枪法 是通过利用熱风枪的高温对GPU周围PCB板部 分进行加热、从而修复脱焊的无铅锅焊。具 体过程比较复杂,这里我只是大概的讲述其 中的重点部分,先把X360拆卸至PCB板完全暴 舞为止,之后将GPU上的导热胶刮干净(可以 用酒精棉签慢慢制)、涂抹上一度松香溶液 (松香溶液容易沸腾在焊接的时候可以促进均 热并借沸腾缘故带走一部分热量保护GPU芯 片)之后对GPU使用热风枪吹(根据热风枪的不 同、档位由4~6档不等)。加热时间大约为2分· 钟左右,之后看到GPU背后的FCB被会略做凸 起,这样便宣告结束。熱风枪法是其前网络 上争议最多的一个修复方法。从理论上来讲 没有任何道理,因为无铅锡焊并没有这么客 易重職,而且焊点重融后冷却还原的焊脚也 没有新机出场时滞么完整。但是,许多朋友 的确是依靠此类方法修复了三红机器。简显 现在送去店家维修的三红主机也都是靠这个 方法修复的。然风枪修复之后的360依然还是 会三红,荷且几率不低,笔者店铺的一个客 人连续送修两次。之后放弃。重新买了一 台。而伴随着热风枪修复法还衍生出一拳拳 础的改装措施,例如,增加散热装饰、DIV风。

康、拆除X形扣架等。

在这些搭配处理的措施量,笔者认为,除 了政良原先两个60MM的风扇外,其他的措施 在功效上都显得颇为有限。像拆除X形扣架放 置PGB模变形这个问题完全让我觉得不可思 波。X老和舞4个架脚受力于FCB板上,分担了 部分热量传递工作。拆除了。真的可以避免 PC8級变形吗?笔者这里说明一下,360的PCB 板经过调试可以得知。在80摄氏度的温度下突 被**受冷才会造成变形,而这个问题完全可**以通 过之前介绍的系统界面特机让风扇排除未热的 **方法来避免。单这一点就完全能够否认了拆除** X形扣禁的理由。因此,等者建议大家不要随 意的听信店家或者网络上的信息,要客观的去 判读和筛选信息的准确性。不要病息乱投医才 是对待修复三红问题的关键。热风枪修复三红 主机的价格一般在350~450之间,如果是自己 泐亭,材料齐全的话,不妨可以试看看,不过 炯果要自己买热风枪的话,我还是建议让店家 **走送传**。



牙签也能修复三红?事实证明,的确可 以」但是仅限于GPU过热但是没有脱焊的主机。 这个和棉被法有着异曲同工的地方。具体方法 也很简单。主机三红后。用牙签卡住背后的两 个风扇,将主机闷热直到三红变成二红的时 候、拔掉电源。之后重新开机连续运行10个小 时以上进行调试。这个方法属于"以毒攻毒" 型。只是这个方法对应的范围很有限,如果超 出过热的范围,导致PCB板断层或者是脱焊。那 么这个方法就无效了。因此,这个方法也可以 作为检测是否脱焊的一个小窍门。~

· 以上两个方法均是针对硬伤进行直接修 复、接下来讲的是辅助修复方面,比较热门的 就是增加水冷。。

外部水冷装置



增加水冷顾名思义就是要对主机进行大刀阀 斧的改造。由机器侧边打开两个孔,从内部引出 两条硅胶管到外部的水冷装置上进行强化冷却。

水冷装置目前国内有专门在制作的厂家、购买 全套水冷装置黑包括了所有相关需要的配件。 这个方法曾经在CES2006展上有国外的厂商进行 展示。安装水冷装置后机器就必须外挂一个盒 子, 移动起来不方便, 但是在制冷散热方面的 效果却明显加强了。作为辅助手段,还是可以 采纳的。目前国内的水冷装置一套的设备价格 大约在450元左右。新买机器的玩家不妨可以考 虑一下。当然,前提条件是你能接受你的机器 被人工改造***

说了这么多关于三红的问题,相信大家也 对三红有了一个系统性的了解了。恰逢日前新 春又至,春节马上就要来临了,360上的众多大 作相信许多玩家们早已眼镜许久,这里就给大 家介绍一下购机方面的相关问题吧

1. 购机前奏曲

在购买机器之前,大家要先了解一下目前 X360总共有多少个版本。每个版本的配置又是如 何,这样我们才能更好的判断自己需要什么样版 本和配置的机器。别西花了冤枉钱。

日前在市场上流通的有:

X360

限定版

【以《光环3》限定版为例】



HALO3特别版主机×1 HALO3特别版无线手柄×1 HALO3AV+色差端子线×1 HALO3特别版有线耳机×1 HALO3特别版20G硬盘×1 透过网络部分资源可以获得:独特的 HALO3玩家图标和系统主题

X360

豪华版

主机×1

原装无线手柄×1

AV+色差端子线×1

专用20G硬盘×1

以太网连接线×1

XBOX LIVE 耳机×1

遥控器×1



▲该图为日服豪华服,美服豪华服将還控器曾换成耳机。



X360 标准版

主要配置清单为: 主机×1

原装无线手柄×1

AV+色美端子线×1

专用20G硬盘×1

以太网连接线×1

X360 精英版

主机×1 原装无线手柄×1 AV+色差端子线×1 专用120G硬盘×1 以太网连接线×1 XBOX LIVE 耳机×1



X360 超值版

《宝贝万岁》游戏一张 《极限竞速2》游戏一张 主机×1 20GB硬盘×1 原装无线手柄×1 遥控器×1 HD高清视频线×1

AV端子线×1

以太网网线×1



会拿X360来看电影吧?有电脑了,要下720P的电 影是非常方便的事情。而精英版和超值版还有限 定版还是推荐给一些大户子弟吧。

实来了也绝对不会吃亏!特别是精英版120G 的HDD硬盘、你想装什么只管装就是了,附带了 HDMI线也可以让你自由享受到高清带来的视觉效 果。只是、HALO3限定版主机并没有附赠 《HALO3》的游戏盘,这有点让人摸不着边的感 觉。X380 Arcade版是最值得已经三红的玩家去 购买的版本。

接着要说明的是、现在市场上的X360规格比 较混乱,如果机器没有配备HDMI接口那必定是老 版机器, 根本不考虑购买。现在我们只推荐购买 "福匯"规格的X380主机。但是、为了避免我们错 买了老版机器。笔者就将简单判别新旧版机器的 方法告诉大家:

1. 會出厂日期

2007年10月10日以后的版本大多为新版 65NM制程的360。



2.看电源适配器的电压

老版机器的电压是203W, 而新版机器的电压 则是175W。因为新版机器减少了1个供电电感的 緣故。这点是评判新旧版本的一个重要标准。

3. 检测通风口

开机测试的时候,把手放在机器背后的散热 孔部分,如果吹出的风是热风就表示是老版的 90NM制程的360。因为新版机器一开机有一段时 何吹的是冷风。~

以上3点是在不拆机的情况下判断是否为新 獎65NM制程360的标准。不过,開錦上还流传了 一种用字电筒照背后的散热孔部分,看铜管的方 法来辨认,不过这一点对于许多没有接触过360 的玩家来说起点太高了。这里就不详细介绍了。

X360 Arcade版

主要配置清除为。 主机×1 原装无线手柄×1 AV端子线×1 256MB记忆长×1 5數Xbox LIVE Arcade游戏

以上便是目前流通在国内市场的×360配置清 单。我们先来分析一下各个版本适用的人群。

大部分玩家仅需要购买标准版即可、豪华版 多附带的耳机其实没有太大必要, 自从"518"ban 机事件以后,许多已经刷机的X360实际已降格为 180, 如果想要享受Xbox L VE的美好生活请不要 改机。而HDM、端子线、直接购买的价格大约是 200元。这个价格相信大部分玩家都能接受,当 然,要注意区分一下原装和组装的两种。其他方 面, 20G的HDD硬盘足够用了, 一般应该没有人

选购指南

当我们辨认出所选的机器是新版"猎魔"版 以后,就要开始配件方面的检测了。打开主机 包装后我们首先要根据上面的配置清单检查一 下机器是否箱说俱全, 该有的配件是否都有(相 关配件消绝參照上面的表格)。特别要注意检查 配件的塑料包装要保证是完好无损的。

其次便是核对手柄和电源适配器的序列 码。这是非常关键的一个步骤。手柄的序列码 一个位于绿色塑料包装袋上,一个位于电池仓 盖中。电源适配器的序列码一个位于电源适配 器上,一个位于绿色塑料包装上。手柄若是被 掉包会给玩家在游戏过程里造成非常大的障 碍,而电源适配器更是关系到主机命运的配 件、电源若是出了问题、那么就会直接导致三 红。而且,电乐不稳,严重的会导致电流冲击 主板, 主板都烧了的话, 那可是比一红还严重 的问题。关于电源方面这里要给大家说明一下 的是市面上的机器我们应该优先选择港版、韩 版和欧版。因为这一个地方都采用220V直播电 源,而美版,日版,台湾版则是采用了110V电 压,也就是说如果购买美版、日版,台湾版的 玩家还必须自行购买一个特压器,这又是一笔

检查完手柄和电源适配器以后,我们便该 检测一下HDO硬盘和视频端子线是否可以正常使 用了。只要安装在主机上以后开机测试便可以 了。检查完以上部分的全部配件和主机后,我 们就可以挑选一些自己需要的配件了。

首先建议大家购买的是HDMf端子线。之前 有说过HDM的优势,这里再补充 点,HDM线 继承了视频和音频信号线, 所以仅仅需要一条

线便能输出图像和声音,不需要像AV和色差端 子线这样分别接人视频和音频线材。而且, 也 只有通过HDMi端子线才能真正享受到次世代家 用机的魅力和震撼感。这里要提一下,由于 X360先天设计不足。导致如果玩家接上HDMI线 后就无法接驳光线输出的5 1音响。除非再购入 一部外设转接装置。

其次是手柄充电组合包。这个也是笔者推 荐的一个配件,这个充电组合包尽量购买正规 厂商的,如:北通、黑角、威达电子。正规厂 商的产品都高经过严格的检测,而且有"三 包",使用起来可以很放心。不像普通杂牌厂商 的配件,因为是用在手柄上的,要是电压不稳 **很容易导致电流冲级手柄电路板,而报销了自** 己昂贵的原装手柄。充电组合包是由一条USB线 和 个1800MAH的充电电池块组成,可以直接 接在手柄上边充电边玩。可以说是必须品了。

配件方面、主要还要提醒大家的是外置风 扇。现在市面上有一些外置风扇,店家也都会 极力的推荐。实际上这种风扇完全没有购买的 必要,与其实这个风扇,不如买一个小型的定 时电风扇。这种风扇和360自带的风扇相同,仅 仅是抽风,而没有降温的作用。大家不要轻易 听信了店家的无稽之谈而浪费了口袋里的票

以上我们总结了当前购买X360应该注意 的事項和通常情况的三红应对方法。其实知 果不是三红问题,X360是一台非常优秀的主 机、也非常符合费圆围情。希望2008年的 X360能彻底摆脱三红的阴重、带给我们更安 心的操乐事要。

NE FINANCE

"X360游戏至尊年鉴2007"游戏框说明

網が口又信名

这里只给出译名,没 有放出原名, 因为封面图 上可以看到原名。

HI WE WITH

游戏封面既可以欣 赏, 也可以用来帮助大家 进行导购。

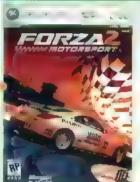
浦州市 页型门

帮从5个不同的角度来 细评这款游戏, 另外最后 还有一项特别分、针对不 同的游戏,项目不同。

的被回面而使

帮助大家从感性的角 度来认识这款游戏。这里 选出的一般都是游戏最具 代表性的画面。

极现象速2



Microsoft Game Studios RAC 滋物日 2007年5月24日

由于次世代主机机能的提升、游戏呈现 出惊人的物理运算拟真度,不光是车辆各项 细部零件的参数调整、地面的摩擦系数、大 自然环境的影响,以及高速转弯时的腐心力 变化,而当车辆受到损害的也会即时反应用。 车体上的损伤,以及在驾驶操作上的物理变 化。本作共计有超过60条赛道、18种以上的 地形环境。而这些赛道中还包含了13条得到 員实授权的国际赛车场地,每一条都是游戏

制作小组前往当地真实取材、责后的分析系统也更加完善了真实性。完善 的涂装系统又给玩家增加巨大的发挥空间,通过Xbox LIVE互相竞拍也十 分有趣。不过游戏存在部分高光效果过度的缺陷,面面有些过分的干净。

福建 第二作就这个效果了,第三作呢?





游戏员亦信息

有关于该游戏的4项基 本信息。本栏包括游戏的 发行商、游戏类型、单机 运行时的游戏人数以及发 集日.

於明確於日紀

以140到250率左右的 篇幅,介绍游戏的大筌特 色、务求让大家对游戏有 一个基本的认识、游戏介 绍的详细程度分为140字和 250字两种规格。

推荐指數与天體同

这是我们对该游戏的 推荐度,从高到低为1星 (★☆☆☆☆)到5星(★★ ★★★)。另外还有游戏概 述性质的"关键词"。它代 表了编辑对这款游戏最大 的感受。可以让你获得最 直接的参考。

游戏索引

面王 半条命2 橙盒版 宝贝万岁 动物聚会	41 44 46	犯罪现场调查 证据确凿 G	43
変形金剛	41	古墓丽影 周年紀念版	45
II II		光环3	43
炽天使2 二战绝密使命	43 ,	H	
炽焰帝国 末日之环	48	黑暗地带 51区	47
除暴战暨	39	黑暗行动	44
刺客信条	47	無道圣徒	42
D		皇牌空战6 解放的战火 火影忍者 忍者的成长	45 46
电影猜猜着	46		
夺命双维	47	,	
		吉他英雄()	40
E		吉他英雄川 摇滚传奇	45
俄罗斯方块 进化	40	极品飞车 职业街头赛	47
8		极限竞速2	40
		极限冲刺 終极战争	44
F FA OB	44	到刃风暴 百年战争	45

降世神通 燃烧的大地	47
街头滑板	43
K	_
科林麦克曾拉力 尘土飞扬	41
狂野西部	41
扣杀球场3	48
,	
蓝龙	40
乐高星球大战全传	46
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
M	
美丽的块魂	44
梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望	48
命令与征服3 泰伯利亚之战	40
N	
NBA Live Q8	43
NBA 2K8	43
NBA街头篮球 主场	39
0	-
偶像大师	39

0	
漆黑	41
枪抻	42
R	_
忍者神龟	39
荣誉勋章 空降兵	42
S	
上古卷轴4 战栗孤岛	40
生化奇兵	41
世嘉拉力 进化	44
世界街头赛车4	43
世界足球 胜利十一人2008	48
失落的奥德赛	48
使命召唤4 现代战争	46
式神之城Ⅲ	48
双重世界	42
_	
	_
特技人 点燃	42
-	
VR战士5 Live竞技场	45

	war were to
w	
无双 大蛇	42
W	
ATT developed ATT	-
	39
信赖铃音 肖邦之梦	41
V	
400 tale (cf. or)	47
摇滚乐队	
耶利哥	45
野蛮人科南	45
幽灵行动 尖峰战士2	39
Z	
战场 中途岛战役	39
战栗突击 资料片	46
真・三国无双5	46
质量效应	47
致命惯性	42
装甲核心4	40
那恶装备2 Overture	48

吸血鬼之間



发行的 AO Interactive 类型 A-AVG

2007年1月25日 油砂人物 1 Å 发育日 游戏画面比较粗糙,作为卖点的"雨"也

并没有达到宣传时所说的效果。系统大量借 鉴了其他潜入式动作游戏,模仿痕迹严重、 整体游戏难度偏低。操作没有太过出色的设 定,关卡设计前期比较平淡,场景很大但自 由度不高, 所以很容易让玩家在前几个小时 选择放弃, 后期随着武器种类和敌人的增 加, 会略有好转。

「推荐指数」 ★★☆☆☆

NBA街头篮球 主场



EA Sports Big SPB 发行商 1-4人 发售日 2007年2月20日 游戏人数

游戏乘承了EA Sports Big—贯强调的 街头文化,以较为夸张的方式诠释街头篮球 的自由帅气。除了NBA历史上的著名球星都 会在本作中出现外、玩家还可以设计自己的 专有角色,以及能够自己设计篮球场,选择 球网、篮球挡板的样式等。游戏收录了12个 根据直突场地制作的街头赛场、让你体会到 前所未有的街头快感。

「推荐指数 | ★★★★☆

男像大!



NBGI 316 发行商 25 (5) JESUS 30 【发售日 2007年1月25日

(偶像大师)本是NBGI在日本推出的一个 **也机游戏,玩家需要扮演经纪人,通过手机** 联系来培育一位少女通过连串的训练、交流 与试镜演出,将她推向偶像明星的宝巫。 X380版(偶像大师)承袭街机版的内容, 并凭 借Xbox LIVE的支持完整重现街机与手机E Mali的网络交流功能。家用版新增了"一年限 定培育模式", 让玩家能在一年52周的时间 内,以更自由的方式进行培育。游戏由多位

知名声优参与演出,并专门制作了多首琅琅上口的"流行偶像歌曲"。绝对 能够让各位"宅人"们大呼过瘾。而资料片性质的(偶像大师 Live For You! 》也将在2008年內再登X360,想必FANS一定不会错过。





中途惡之战

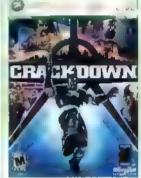


E dos Interactive 数型 SLB 2007年1月30日 游戏人腔 1~6人 发售日

游戏以上战时期的中途岛战役为背景。 但和一般的模拟策略游戏不同,本作采用了 许多太空游戏的自由切换控制系统,玩家既 可以指挥大军进行战略部署,又可以控制每 一个战斗单位, 即化身为驾驶员来控制它, 可以让你从各个方面去体会战争。游戏场景 非常大、制作了各种电影化场面、会令玩家 有深入其境的感觉。

STATE OF THE PARTY OF THE PARTY

非馬战



发行商 Microsoft Game Studios 类型 ACT 游戏人数 1人 凝菌目 2007年2月20日

可以说这是一个包装了科幻、超能力的 GTA式游戏,卡通渲染也更突出了科幻的感 觉。〈除暴战警〉设置有据点,在据点可以讲 行弹药补给或者直接在几个据点之间传送。 本作的手感、動击感以及驾驶要素都非常出 色、虽然是全中文、但剧情部分比较薄弱。 另外比较特别的是游戏还附送了(光环3)的 在线模式限期测试版。

「推荐指数」 ★★★☆☆

灵行动 尖的



ACT 2007年3月6日 **20 人 90 社** 1.4 | | 提售日

相信玩过前作的朋友都一定会对其逼真 细腻的画面以及精彩激烈的战斗尤其是巷战 记忆犹新。游戏的战场环境更加逼真,危机 四伏的战场环境将带给玩家前所未有的临场 感。AI在本作中得到大幅提升,甚至还会从 屋顶实施垂直打击以阻止玩家的行动。战场 信息十分丰富, 也为玩家在战术的应用上提 供了更多的选择。

推荐指数 大大大大会



放行物 Ub soft 400 ACT 2007年3月14日 1人 炭酸日

本作是根据今年上映的人气动漫作品 (忍者神龟)电影版改编的,游戏忠实还原该 系列的精髓,如杂耍般地跳跃、潜入下水管 道、撑杆跳等都将让你有如观看电影一般赏 心悦目的畅快感觉。不同的角色所拥有的组 合攻击技能和特殊移动都各不相同。精彩的 动作及谜题设计一定会让喜欢《忍者神龟》的 朋友大呼过瘾。

推荐指数 大大大大公

机罗斯方块 进化



教行商 THQ 类型 PUZ 第22人数 1-4人 | 数售日 2007年3月19日

本作是继2008年THQ在初代Xbox上推出的(俄罗斯方块)游戏的第一部操作,可能是目前画面最为华丽的一款(俄罗斯方块)了。除了画面上的进化外,游戏模式也进一步丰富,游戏对应4人联机对战,让玩家们享受到多人游戏的乐趣。另外玩家还可以对游戏的皮肤、图形以及音乐等进行个性化的自定义设计,形式类似于《音乐方块》。

推荐推致 大大大大大

命令与征服3 泰伯利亚之战



游戏人数 1 4人 准备日 2007年5月8日

第二次泰伯利亚战争,揭开了序幕,游戏与PC版基本相同,结合快速流畅的方式、突破性的单人战役、次世代的图形画面、史诗般的故事情节,以及由真人演出的全动态影片,堪称即时战略游戏囊组的"《命令与征服》系列"以傲人姿态重返舞台。游戏专门针对操作系统进行了图分的调整,玩家即使是使用X360手柄,也能体会得到即时战略的快乐。

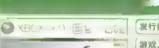
操作措数 大大大大大

表甲模心4



发行略 SEGA 类型 **SLG** 游戏人院 1-8人 || 炭普日 2007年3月20日

游戏舍弃了系列传统的世界观、利用次世代平台的先进机能,不仅画面大幅提升,给人以更惊艳的战斗效果,成为了机甲动作游戏的最高峰。系列特征之一的"OverBoost"技能持续时间更长,并可以进行高速移动。部件系统完全革新,每个机体的细节部分均可以自由改造。本作终于实现了网络对战,使得游戏的耐玩度得到极大提高。



推行階 Microsoft Game Studios | 換型

ME RPG

「游戏人数 1人] 【发售日 2007年5月22日

本作不仅是X360上第一款最具影响力的 日式RPO,同时也是次世代上第一款推出中 文版的RPG,这无疑对国内的广大玩家来说 是一个最大的福音。大家更能了解到具感人 的剧情。游戏中采用类似CTB的回合制进行 战斗,战略的运用表现得尤为重要。不过在 中文版中却出现了"地图坐标消失"等小 BUG,不能不说是遗憾。

推荐推致 | 大大大大

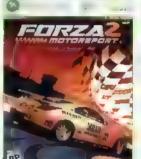
上古希腊/ 战票强息



发计局 Bethesda Softworks 类型 RPG 游戏人数 1人 发育日 2007年3月26日

本作是〈遵灭〉之后的最新资料片,游戏的主线剧情的间将超过30小时。地图的范围是〈上古卷轴4〉的四分之一在右。玩家在上篇中的角色也可以在资料片中使用,相互自由来往。这次新的冒险舞台由Mania和Cement两个地区构成,新增了着12种以上的新怪兽。同时也为玩家提供了全新的技能和装备,线上要素与任务也更丰富。

推荐推数 大大大大



装行商 Microsoft Game Studios 类型 RAC 游戏人散 1-2人 「装飾日 2007年5月24日

由于次世代主机机能的提升,游戏呈现出惊人的物理运算拟直度,不光是车辆各项细部零件的参数调整、地面的摩擦系数、大自然环境的影响。以及高速转弯时的离心力变化,而当车辆受到损害时也会即时反应出车体上的损伤。以及在驾驶操作上的物理变化。本作共计有超过60条赛道、18种以上的地形环境。而这些赛道中还包含了13条得到真实授权的国际赛车场地,每一条都是游戏

制作小组前往当地真实取材,赛后的分析系统也更加完善了真实性。完善的涂装系统又给玩家增加巨大的发挥空间,通过Xbox LIVE互相竞拍也十分有趣。不过游戏存在部分高光效集过度的缺陷,画面有些过分的干净。

育他美雄!!



发行商 RedOclane 类型 **MUG** 游戏人歌 1-2人 (发售日 2007年4月3日

本作与知名音乐团队WaveGroup进行了 密切合作,包含有重金属、摇滚、传统摇滚 和现代金属等多种曲风。游戏的最大特色之 一便是合作模式的运用,双人配合更能将你 的技艺发挥到极限。本作还支持玩家自定义 添加曲目,可以将演奏速度调整为4倍或者8 倍速,提高挑战性。相比PS2版系统并无太 大改变,只是新增了10首独占曲目。

推荐推数 ★★★☆☆

推荐指献 大大大大 推進 第二作献这个苹果了。第三作呢?





游玩度 **(1888 (18888 (1888 (1888 (1888 (1888 (1888 (1888 (1888 (1888 (1888 (1888 (1888 (1888 (1888 (1888 (1**

1117 111



Libisoft

类型 ACT

游戏人数 发售日 2007年6月7日

本作的背景发生在19世纪的美国西部、 兄弟情仇的剧情带玩家回到那个荒野之中。 机智的行动、枪战,左轮手枪的拔枪决斗。 骑马奔驰在平原和峡谷上, 别致的画面和声 效,在传统的游戏元素上增加了多种互动效 果、各种流体、灰尘、硝烟逼直再现直实效 果, 优秀的物理引擎让你身临其境。让你彻 底投入到这部西部大片中。



发行商 Activision

2007年6月25日 沿路田 1人

随着(变形金刚)在2007年的狂热上映、 游戏也不失时宜的推出了各种版本。本作在 民情及故事设定等方面与电影有密切关系。 玩家在游戏中既可以选择扮演勇猛的汽车 人,也可以成为邪恶的霸天虎。利用次世代 主机的机能, 玩家可以破坏场景中的一切物 体, 也可以运用场景中出现的道具 装备甚 至建筑物与敌人进行战斗。

推荐推戰 二大大大文章

SCT



RPS 游戏人胜 日曲线) 2007年8月14日

本作是以19世纪知名音乐家肖邦为主题 的梦幻风格角色扮演游戏、叙述现实世界中 因重病而即将离开人世的肖邦, 在宛如童话 仙境般的梦境中冒险的经历。游戏的战斗系 统是将回合制和真实时间制融在一起的、称 为分时真实时间战斗系统。在行动时间内可 以在场地中自由行动。每个角色的必杀技都 有光与暗的技巧, 当发动时角色的站位是位 于阳光或阴影下都会影响到技能的属性、使

得战场上对地形的利用十分重要。本作的音乐绝对是最大的亮点,制作商 还特别激调了作曲家樱庭统担任纪乐、并调到知名钢琴演奏家 — 史坦尼 斯拉夫 布宁来诠释游戏中关键的肖邦钢琴名曲。

2K Games 13. 1 波曲日 2007年6月25日

本作根据美国同名畅销漫画改编。在游 戏中、玩家所要扮演的是一个名叫Jackle Estacado的黨手党成员。他因为被恶魔府身 而拥有了强大的超能力玩家可以召唤邪恶的 阴间力量,在破败的都市街头战斗。玩家将

会与地狱魔军和超自然生物作战,漫画中的 備节被完美再现。游戏整体气氛比较压抑, 在主线剧情之外,各种任务会占据FANS大量





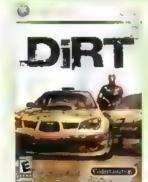
	-	The fact of the last of the la
游	戏	性 [12] [2]
M	In	度
36.90 (27	2)	度



Codemasters .. 典型 ||没肯良 2007年8月26日

玩家在游戏中扮演的是一名法力高强的 男巫师, 在一个偶然的机会下成为了鬼王, 玩家需要指挥各种小鬼来完成自己的翻过。 游戏中设有一个"邪恶度系统",该系统会从 游戏一开始监测你的一举一动,邪恶度的高 低将取决于玩家在游戏过程中如何处理任意 一个指定的情况,由此产生的后果将直接影 响游戏的剧情走向。

体等官管拉力 生

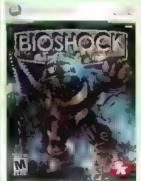


Codemasters 发行商

](激動日 2007年6月19日

游戏充分发挥了次世代主机的强大机 能、通过先进的图形技术将紧张刺激的赛车 体验以及尘土飞扬的公路越野赛的快感完美 的表现出来。游戏中除了可以使用系列经典 的拉力赛车辆以外,还将出现大马力的越野 赛车可供选择。玩家可以在包括下坡赛、沙 漠越野等各种不同类型的比赛和场地中体验 风格窘异的驾驶感。

推荐指数 【 大大大文文



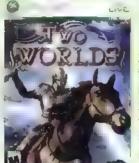
11 类型

1人 | | 没售日 2007年8月21日

游戏通过将令人毛骨悚然的恐怖元素与 生物变异等科幻色彩浓重的的故事背景的完 美结合、配以紧张刺激的第一人称射击和完 全开放式的自由探索游戏模式, 极为出色的 营造出了一个充满了未知和恐惧、但却引人 入胜的游戏剧情。游戏在物理特效,特别是 对水的刻画上有着独型和逼真的诠释、另外 游戏的音乐也十分出色。

推荐推数 大大大大学

双重世界



SouthPeak Interactive

1人 月发告日 2007年8月23日 游戏人种

本作是一款魔幻风格的RPG游戏。故事 发生在中世纪的魔法时代,魔兽族、人类、 矮人族和精灵族展开了大战,最终哪个种族 能获得生存的权利、将由玩家自己决定。游 戏强调聚快的战斗并力图满足玩家自由探索 世界的欲望,同时提供丰富多彩的角色成长 和道具装备系统。玩家还有机会按照自己的 意志来改造整个游戏世界。

「推荐推散」 ★★★☆☆

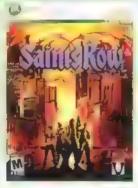
游戏人数 6人在线 [发售日



65 59 BAC 2007年8月26日

本作是"〈特技人〉系列"登陆次世代平台 的首款作品,游戏中总共有25种赛车。包括 跑车、摩托车、悬浮艇等。要在职业生涯模 式中不断前进,这些赛车全部都要使用到。 本作共有6部主题电影和广告以及36场特技 测试玩家的特技人能力。网络模式支持8人 对战。可以挑战其它特技人,并且在多人竞 技场中抢走他们的特技镜头。

植養推験 | 大大大公女



ACT 2007年8月29日 SHOW A SEC 1人 }[发生日

(無道圣徒)的整体设计概念是在(GTA) 的基础上尝试全新的突破。游戏的主题是一 场帮派之争,玩家扮演黑帮的底层成员,以 保住自己地盘的同时征服三大哥派就是游戏 的目的。在游戏中,玩家也可以在庞大的都 市街头自由行动、与敌对帮派战斗。游戏中 有类似GTA中的音乐电台、另外也可以将自 己的MP3作为背景音乐。

推荐推数 大大大公公



类型 ACT

游戏人胜 1人 || 炭油日 2007年9月4日

从1999年起,"(荣誉勋章)系列"一直是 以地面战为基础的。然而在本作中玩家则要 扮演一名空降师的伞兵。你将在空中被直接 投放到敌人密集的占领区中。而且依据玩家 所选角色的能力不同,游戏也将对应完全不 同的关卡和任务。本作的A 很高,难度也颇 大、玩家们不仅要提防地面的攻击,敌军在 空中也会制造很多于扰。

【推荐推致 ★★★☆☆



Midway 港行曲 15 Etc. 海线人数 1人 滋養日 2007年9月5日

(枪神)请到了香港署名导演吴宇森担任 指导,除此之外,著名华人影星周润发也为 本作提供形象并且亲自为本作配音。次世代 主机的强大机能也给了游戏的开发者把前所 未有的火爆画面和刺激体验原汁原味地呈现 给广大玩家的一个大好机会。玩家可以在火 光四射、子弹横飞的战斗场面中充分体验吴 宁森的"暴力美学"所带来的感官上的刺激。 除了令人闻风丧胆的双枪外,并加入许多特

技场面。玩家不需要复杂的控制,就能经易的在栏杆上奔跑、吊挂在吊灯 上或飞扑到餐车上滑行。并持续展现神平其技的准确射击,重现电影中流 畅刺激的动作枪战演出。





RAC Koei 出世 游戏人的 1.1 发售日 2007年9月11日

本作以22世纪的虚拟世界为背景。游戏 中出现的赛车不同于以往竞速游戏中的普通 车辆,而是以反叠力高速飞行的未来赛车。 游戏中的赛车都配备各种装备,玩家在游戏 中可以利用这些装备破坏道路上的障碍,也 可以用来给对手制造麻烦。脱离引力、超越 音速的飚车和无拘无束的破坏,确实可以说 的上是一款"教命"的作品。

排彈推改 | 大大文文章

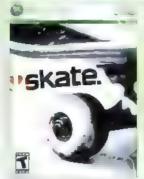


典型 ACT 1人 没售日 2007年9月13日

本作可谓是所有"无双"玩家心中的梦幻 之作。(无双大蛇)以魔王远吕智所创造出来 的异次元世界为舞台, (真. 三国无双)与 (战国无双)的武将们将跨越时空一同登场。 游戏并首度加入了组队与角色即时切换系 统. 玩家可从70名以上的登场角色挑选3位 角色一同参战。并可随时切换所操作的角 色,提供更高的战略性。

「推荐指数」 ★★★☆☆

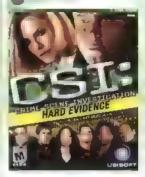
街头滑板



SPG 2007年9月14日 1.1 发售日

(街头滑板)实现最大限度的逼直感, 计 玩家体会有如真的滑板运动一样的刺激。游 戏通过类比摇杆操作、逼真的拍摄手法和具 备极高互动性的场景来实现爽快刺激的极限 滑板游戏体验。在最大程度上体现极限运动 爱好者群体的审美倾向和文化特色, 真正成 为一款属于极限运动爱好者,为极限运动爱 好者所认同的滑板游戏。

Latina in



Hhisoft 裁數日 1.6 2007年9月26日 游戏人数

本作根据美国同名犯罪推理制为基础改 编而成,众多人气角色将会在游戏中以原形和 原声登场。也在最大程度上还原了原作的剧情 精關。玩家要在游戏中使用高科技探案手段、 综合运用各种现代化侦察技巧。破解隐藏在犯 罪现场的蛛丝马迹、找出最终真相。游戏玩法 类似(神秘岛),英语基础较差或没有看过这部 美剧的玩家可能会感到枯燥。

推荐推致 | 大大公公公

授天傳2 二战争



2007年9月18日 Mt 20 人 57 发售日

游戏中玩家们将领导。专由美国政府所 组建的神秘飞行部队、任务是破坏德国秘密 制造大规模毁灭武器的邪恶计划。游戏中有 18个任务,包括炸毁桥梁、偷取秘密武器、 惟毁齐柏林飞船等等。另外通过网络,还可 以与其他的玩家较量彼此的飞行技巧、一同 1 合作来执行任务、或进行抢旗模式,不过游 戏整体素质一般。

推荐推改 | 大大大文文

FPS

NBA Live 08



推行商 **EA Sports** 1-4人 ||发售日 2007年10月1日 游戏人数

前作让"(NBA Live)系列"的声誉降到了 历史最低点。本作的内线动作系统进行了调 整,种内线动作完全符合人的基本习惯,投 篮动作也让人舒服了不少。在本次的改良 中,新增的"Hot Spot"系统令游戏得分更容 易,还帮助大家熟悉了每位球员的特点。总 的来说本作延续了该系列的经典,又进行了 新的尝试、确实值得肯定。

推荐推取 大大大大公

SPA

RAC



Microsoft Game Studios | #5

2007年9日25日

这是系列王统作品第一次登陆X360、作 为三部曲的完结篇,通过人类与星盟、虫族 的战争回到地球战场上所展开得壮大战争史 诗, 讲述了数干年前七个毁灭武器"光环"被 建造的原因,完美地为系列划上了句号。游 戏场景的视野非常辽阔,并以烟雾、景深模 糊等特效来营造栩栩如生的真实感,主官长 强化装甲服的凹凸质感与反射效果也更胜于 前。经过前两作的提炼、多人联机的各种模

式制作得相当丰富有趣,四人联机模式更体现出合作攻关的乐趣。游戏在 发售前就被微软给予了"终结次世代战争"的摩望,果然在发售后的最短时 间内就创造了游戏历史上的一个销售神话。

MRA

火山 | 崇行書



1-4A 岩仙日 2007年10月2日

"(NBA 2K)"系列更贴近真实的NBA, 在比赛中更加重视战术,不过在本作中可以 手动调节比费是倾向于真实还是表演。本次 在画面上没有看到太明显的进步、游戏操作 依日复杂、尤其是对于第一次接触该类型的 玩家来说此较难以上手。进攻和防守的几十 种战术都可以设置在按键上,比较方便玩家 在比赛中调整。

-基宏大的FPS神话。





菻

掛头畫车



Microsoft Game Studios 类型

游戏人数 1~2人] (发售日 2007年10月2日

游戏除了具备更广泛的车辆选择和更丰 富的赛道以外,还增加了更加逼真的车内视 角设定。强化的天气模拟和赛道环境系统使 得游戏更加真实。轮胎滑过雨中的路面飞溅 起一串串水花都被逼真再现出来,甚至可以 清晰地看到雨水打在风挡玻璃和雨刷上的细 致画面。另外,本作有中文版,并且新增了 上海赛道,国内的车迷不要错过了。

推荐指数 黄大大大公

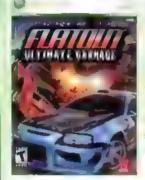


Sierra Entertainment

2007年10月4日 1人 ,发售日 纳爱人醉

本作在操作与游戏系统方面进行了重大 改变。在新作(泰坦)中,古惑狼动作被重点 制作,在游戏中可以举起小型敌人,利用它 们的不同特性去打倒大型的敌人, 如此循环 往复。尽管本作已经转为了以动作要素为 主、但在战斗的间隙仍会有不少需要蚕跑和 跳跃通过的机关。部分关卡还保留了《古惑 狼)系列前作的要素。

推荐指数 大大大大大



Empire interactive 1 변화 游戏人数 1-2人 | 拠售日 2007年10月4日

游戏中有40种赛车和多达39条的风格各 异的赛道登场。画面表现方面相比前作有了 一定程度的进化,但主体部分依然保持了系 夕.的整体风格和特点。(终极战争)不仅继承 了系列一直以来爽快刺激的驾驶体验和横冲 直撞的超级快感,而且将速度感与破坏的快 感进一步完美结合并达到了极至。可以说是 款终极的(极限冲刺)。

推荐指数 | 大大大大

FIFA



EA Sports SPR 1-4人 | | 没货日 2007年10月9日

"《FIFA》系列"一直以来都在进行突破。 如今它的优势不仅仅是只有授权了,游戏更 加向比赛对抗的真实性靠拢。本作AI对足球 运动做出实时反应会进行精度处理。球员也 不会对周围环境"熟视无睹"。而是会根据场 上情况做出真实的反应。"Building-Bock" 系统也可以让玩家控制球星做出各种动作。 一如球员们在真实的意场上的行为。

推荐指数 大大大大大

学会会2 提拿店



发行商

FA Games

EDQ

強人致能 多人 | | 炭善日 2007年10月10日

(半条命2 橙魚版)套装共包括五游戏、 其中三款新游戏是(半条命2:第二章)、(团 队要塞2)和(Portal)、两款日游戏则是(半条 命2)、(半条命2: 第一章)。游戏的 视觉效 果看起来非常舒适,作战环境很宽敞,不同 的地图区域能让你欣赏到与众不同的人士风 情。细微方面的处理也很到位, 各种阴影效 果表现的非常贴近现实世界的变化。人物角 色的面部表情和服饰显示特别丰富逼真。游

戏主角依然是大家所熟悉的戈登·弗里曼。《团队要塞 2》主要是以团队为 基础进行连线对战,玩家们可以和好友一块执行快速抢滩、炸毁桥梁以及 护送VIP到达安全地点等任务关卡。

向经典FPS数量





Success 类型 S-RPB 2007年10月11日 1人 发第日

游戏通过剧情和战斗交替进行,玩家的 最终目的是打败德国法西斯,将西欧从战火 中解放。游戏中主人公只装备有轻式器、无 法与敌方的装甲部队正面交锋,只能先从敌 人手中夺取强力的反坦克武器然后进行反 击。另外游戏中武器有着攻击命中率、弹药 数、射程等限制,玩家必须通过缜密的思考 和详细的战略部署来攻克种种难关。

推荐推改 大大大大女

ACT

THE PARTY



发行商 nteroba RAC 2007年10月9日 1-2人 | 发售日 游戏人殴

"(世嘉拉力)系列"最新作,也是登陆次 世代平台的第一作。(世嘉拉力进化)融合了 革命性的轨迹变形技术,加上次世代主机所 带来的令人眼花缭乱的画面效果,使得驾驶 感和操控感大大增强。游戏中的NPC车手同 样拥有彼此不同的比赛风格、就算是在单机 模式里,也可以体验到与如同与世界顶级车 手较量一般的感觉。

维荐指数 | 大大大大

美国的块型



激行商 类型 NBGI

游戏人野]] 发售日 2007年10月18日

随着机种性能的提升。(美丽的块塊)有 着前所未有的进化,除了游戏画面大幅提升 外,本作中在旋转时没有了令人厌烦的读盘 时间,游戏的地图变得更加广阔、滚动出的 球也将比之前的版本更大。游戏中除了系列 主人公王子之外还将有超过50名的角色登 场、玩家可以自由选择进行游戏。另外还支 持在线对战等模式、乐趣十足。

推荐编数 大大大大

古基可影 网年纪念版

Eidos interactive

単型 ACT 0

2007年10月23日 发售日 36 20 1 EV 1人



(古墓丽影 周年纪念版)采用与初代游戏 完全相同的故事设定,玩家会与年轻的劳拉 - 同等行手那神秘莫测、沉睡于年的古代遗 述之中, 追寻古代文明所遗留下来的神奇异 宝。游戏采用了(古墓祠影 传奇)的引擎与系 统、完美再现初代的精髓。对环境的大幅度 利用依然是游戏的核心、刺激的探索和经典 的解迷部分更给老一代玩家们感动。

■電車数 | ★★★☆

发行商

类型 ACT

48 28 J. BY 1.4 发售日 2007年10月23日

本作是由(星际争霸 幽灵)的开发商Ni hilstic公司开发 款动作游戏、游戏以在美 国风靡-时的漫画为背景, 爽快的战斗为主 题、玩家在游戏中可以选择20种以上的不同 武器, 并对应100多种风格各异的连击方 式。游戏引入了一种名为"四肢关节特效"的 新技术、效果给人一种原始血腥的感觉。其 逼真程度将战斗时的快感完全释放出来。



准行陶 Codemasters 类型 2007年10月23日 1人 1. 波舞日

本作由著名恐怖小说作家Cive Barker (代表作:《不死亡灵》)与Codemasters公司 联手制作,故事发生在一个被称为"取利哥" 的古城。在那里、恶魔被奥现化并以肉身出 没。游戏摄人心魄的恐怖气氛足以让人印象 深刻。小队里的每名队员除一般武器,都有 独特的心灵能力,可随时切换不同的队友进 行操作, 也能用不同的按键给队友下指令。

推荐描数 | 黄黄黄花黄



类型 SLB. 1人 11发售日 2007年10月25日

系统类似于光荣的成名作"(决战)系 列",玩家将扮演一位雇佣兵队长,带领部 队投入到漫长而有残酷的英法百年战争之 中。游戏采用自由任务系统、玩家可以随意 选择是参加英军或者参加法军、阵营的不同 任务当然也完全不同。战争胜负的关键就掌 握在你的手中。英法战争中的署名人物圣女 贞德以及爱德华等人都会在游戏中登场。

存指数 大大大大大



发行的 NBGI 西型 STG 2007年10月23日 婚兄人敢 1人 || 激售日

本作是"(皇牌空战)系列"登陆次世代平 台的第一作、游戏画面发生翻天覆地的变 化。游戏依然继承"《室牌空战》系列"的操作 特点、大家可以继续享受爽快空战的乐趣、 而由于机能的提升。游戏将"大规模空战"的 效果完美表达了出来,新搭载的"支援激请" 系统更让玩家们享受到了空战的乐趣。本作 的剧情从敌我方军官,以及一般市民等七位 主人公的不同视点进行描绘。不过本作的背

景音乐素质一般,实在是一大遗憾。游戏支持网络多人联机对战,通过 Xbox LIVE 玩家还能够下载众多追加要素。玩家的游戏成绩还能够在全球 排行榜中体现,成为世界一流的皇牌飞行员不再是梦想。





游戏游戏件



E | | 发行商 」,类型 RedOctane MUG 1-2人 | 没售日 2007年10月28日 施建大野

当你还在努力攻克(吉他英雄 1)曲子的 时候, (吉他英雄 | 摇滚传奇)已经走到了你 的面前。如果你是一个摇滚乐爱好者的话, 那么本作的歌曲名单会令你相当激动,传世 的经典作品在游戏中再现。本作在操作上做 了改动,对于每一个音符的弹奏比以前要求 的更精准。新增的多人游戏模式一定会令你 和朋友大呼过瘾。

VRALTS LIVEREN



发行由 SEGA 0500 FTB 游戏人数 1-2人 | 发售日 2007年10月30日

游戏不仅完全保留的了PS3版的所有内 容和特色,还在此基础上做了更多的改进。 X360版最大的优势在于它的Xbox LIVE对战 功能、网络状况良好的情况下可以轻松实现 与世界各地的爱好者一起交流切磋、游戏还 设有专门的在线排名系统。但要玩家适应用 X380的大手柄来进行格斗游戏,还需要很长 一段时间的磨合。

推荐推散 大大大大

全贝万岁 动物聚会



发行商 Microsoft Game Studios 类型

游戏人数 1-4人) [发售日 2007年10月30日

(宝贝万岁)是改编自同名电视卡通节目 的一款宠物养成游戏,本作一改前作的SLG 游戏类型。将前作中登场的宝贝们集结。来 一次热闹的聚会比赛。游戏中权录了40余种 迷你游戏和12种不同的竞速游戏。玩家们在 游戏中要向多个迷你游戏和竞速游戏所组成 的"冠军挑战赛"发起挑战,争取获得最多的 糖果分数"而夺得冠军。

乐高星球大战全作



ACT 生型

游戏人数

1人) | 液售日 2007年11月6日

本作是"(乐高星球大战)系列"的第三部 作品. 玩家可以在此作里玩到所有(星球大 战)全6部曲的内容、此前系列作品中的人物 都会——登场,并且本作还增加了新关卡和 新角色、除此、玩家还可以自己创建战场在 其中完成挑战。游戏重在冒险解迷与合作过 关的部分,如果你没玩过前作,则可以通过 **这部作品一扫整个系列**。

8忍者 忍者的成长



ACT

PUZ

1人 | 激售日 2007年10月30日

(火影忍者)以其描述忍者生活和冒险方 面故事方面的风格独树一帜,在2003年正式 登陆美国后便掀起了一股忍者风潮。本作以 动画前80集为背景、游戏以接受任务的方式 开展流程,个别任务操作性要求非常高,对 于动作苦手的玩家是很大考验。最大的特点 是忍术解封系统。令玩法有了更多变化。不 过游戏的流程稍短。



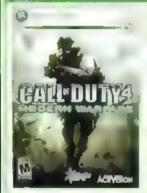
典型

PUZ

2007年11月6日

游戏人数 16人在线 发第日 2007年11月8日

本作从原故事的结尾处开始。F.E.A. 8.小组重返战场,在一个毁灭的城市中面对 新的战场、新的武器、新的敌人。游戏以平 行故事的角度讲述发生在Armacham的事 件,是完整独立的资料片。游戏包含了两个 (战栗突击)的仟务,增加了8种新武器,A经 过调整后使玩家更难捕捉到敌人的一举一 动,令游戏难度陡增。



出班 FPS 游戏人数 多人在线 发售日 2007年11月5日

〈使命召唤4、现代战争〉可谓是主视角 射击游戏的新一代标杆, 以后推出的任何一 款FPS作品都将向它看齐。本作彻底抛弃了 系列前作延续的的二战战争背景、从剧情到 世界观设定到战斗方式全面进军虚拟的现代 战场。游戏画面、音效、音乐以及那现代战 争出色的氛围都为玩家们带来了很多震感。 单机模式虽然知小,但仿佛是在演绎一部美 国大片: 而多人联机模式则可以说是本作的

精华所在,各种联机模式都会让你从中找到乐趣,几大地图的对抗性都十 分强,绝对是比赛、对战的不二之选。如果你只玩了单机版、很不幸、你 可能只体验到游戏40%的内容。

強人姓 发情日 1-4人

发行的

如果你是一位影迷, 你一定不会错过这 款"游戏",本作将各种电影情节引入其中, 通过简单且直觉式的大按钮手柄、你可以和 好友比赛看看谁才是真正的电影通。本作提 供了超过1800通与电影相关的谜题。另外还 收录了多部电影的HD版片段,以及多部名片 多达上百种的剧照与声音片段,绝对是 部 出色的电影资料含集。

Microsoft Game Studios ###

| 銀帯撮散| 大大女女女

推荐推准 大大大大大 恒宝





耐玩度 游戏游戏性

一三回示双5



The Behegmoth 类型

1-2人 发售日 2007年11月11日

Kosi

(真 三国无双5)是首款针对次世代平 台制作的"(无双)系列"新作、游戏的武将设 定、武器、关卡、动作全部焕然一新,战场 的战略性与临场感大幅提升,视野也更为辽 阔,一些特效的描绘上也更丰富。"连舞系 统"也更加突出了一骑当千的爽快感。但游 戏赶工痕迹严重。敌兵消失等问题时有出 现,明显是一款实验之作。

推荐指数 大大大立立

唐地輔 51区

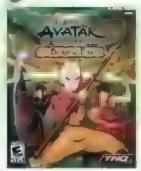


类型 FPS 36 20 A 30 岩雀目 2007年11日12日 11

本作的故事背景选择在美国历史上最具 神秘色彩也最受科幻爱好者关注的"第51 区"。这里曾被怀疑是美国政府秘密研究外 星生命体及其他一系列不可告人的机密活动 的主要场所。以神秘的51区为题材制作的影 视作品、小说、游戏可谓层出不穷。玩家将 扮演特殊部队成员、带领队友进入51区与来 自如外的神秘生物展开较量。

植養機能 [大大大大会

峰世神通 燃烧的大地



ACT 20 A 27 A 27 1人 浅笋目 2007年11月19日

本作根据美国电视台播放的同名第二季 动画改编而成。玩家在战斗中或解谜时依然 要充分利用不同角色的能力才能顺利通过。 除了新的多人系统外,游戏还新增了空战部 分。让玩家体验到飞翔战斗的快感。而本作 所引人注目的则是它那出奇容易就能拿到 1000点成就的设定。使它成为了X360史上最 快得到全成就的游戏。

推荐推数 黄女女女女

存合现数



Eidos interactive] | 类型 ACT

1人 | | 发售日 2007年11月13日

游戏的两个生角凯恩(Kana)与林奇 (Lynch)分别是雇佣兵和精神病患者、故事 主要围绕着二人针对是非黑白等对立问题展 开的残酷战斗。游戏的故靠相当的吸引人, 动作部分也设计的根用心。游戏中会有大群 的警察追踪玩家、你可以毁掉各种场景、炸 飞油罐车。战斗颇有聚快感,但是A设定实 在是太弱了, 久战会让人感到十分单调。

推荐推散 大大大大大



Microsoft Game Studios 25 89 A. DDG 2007年11月20日 世典日

本作讲述的是一个发生在遥远未来的科 幻题材故事,玩家在游戏中扮演的是宇宙维 和组织"幽灵"中惟一的一名人类精英队员。 游戏构架的世界观十分宏大。一些剧情的细 微之处令人拍案叫绝。玩家在游戏中可以在 所有可选角色中自由切换、游戏的AI系统十 分出色,因此玩家只需要用方向健输入一些 簡单的指令就可以对队友进行操作。玩家可 以使用的武器和超能力种类十分丰富。通过

武器与超能力的搭配,玩家可以自由组合出多种独特的战斗方法。而游戏 丰富的支线任务及其背后所包含的深厚底蕴一定会令你大呼过瘾,唇欢美 式RPG的玩家们干万不要错讨议敷游戏。



進行開 Ubisoft **M 50** ACT () 数数人数 激曲日 2007年11月13日 11

游戏以十字军东征为背景,讲述了一个 刺客组织成员埃泰尔为了担负起改变整个历 史以及拯救无数人命运的重大使命的故事。 游戏在场景刻画中达到了空前的高度,甚至 会让你误以为是在玩一款"观光"游戏。"隐 于市"的理念十分出色。但也从来没有一个 游戏任务重复度高到令人发指的地步,《刺 客信条)做到了。

推荐指數

类型

RAC





游	xk	性關係
商	掫	度 [10] (10)
梦	幻	接圖號

极温飞车 职业街乡

发行商



EA Games 游戏人数 1-2人 发警日 2007年11月13日

文已经是该系列的第11部作品了。"(极 品飞车》系列"一直以街头竞速作为主题,游 戏风格也更加倾向于表演性质。然而在本作 中, 游戏开始转移到了职业赛车、表现竞速 的真实性和可信性上来,不能不说是一个突 破。游戏以虚拟的竞速赛事为背景,为玩家 提供周遊全球,挑战包括漂移和计时赛等多 种项目在内的费车之旅。

「推荐指数」 ★★★☆☆

摇滚乐队



发行商 MTV Games) (典型 MUB 游戏人数 裁恤日 2007年11月20日 11

正如其名。(摇滚乐队)以摇滚乐、吉他 演奏为核心要素。除了权录经典的吉他演奏 以外,还将增加摇滚乐鼓和卡拉OK功能,为 玩家提供劲爆到底的极限音乐享受。在这 里,你可以和世界上最伟大的摇滚艺术家们 组成一个虚拟的乐队, 一起进行音乐演奏。 另外, 本作还获得了Gamespot网站评选的 2007年度最佳音效奖。

操奪指数 ★★☆☆☆

宇宙 伊尔米纳斯的野望



SEGA 典型 A·RPG

游戏人数 4人在线 溢售日 2007年11月20日

本作是(梦幻之星)宇宙)的续篇,与前作 样将登陆X360、PS2以及PC平台,也同时 有单机故事模式和网络联机模式。作为续 篇、本作将追加武器的新种类、新场景、新 怪物等诸多要素。新武器有光鞭、飞刃剑、 魔导具等,新场地有冰之洞窟"格拉尼格斯 矿山"、废墟"日洛杰诺姆城"等。游戏系统 和前作一样。

推荐指数 女大大女女

唯新十一人2008



被行用 SPA

游戏人胜 1-4人 | 发售日 2007年11月22日

(胜利十一人2008)在前作基础上有了很 大程度的进化,其中次世代主机版本的改善 犹为明显。游戏不仅将具备更加出色的人物 细节、特效和高满肠分辨率、而且各个原有 模式也将得到大幅度强化。不过本作的Ai可 能是史上最不人性化的。电脑对手永远传球 精准, 而我方球员却失误连连, 使得游戏的 平衡性大大减弱。

Overture



Ark System Works 計集型 ACT 1人 | 发售日 2007年11月29日

本作世界观、故事设定自然与系列作品 相关联,故事舞台设定为(罪恶装备)结束的 数年之后。游戏系统被称为"对战型命令动 作",你需要一面作为司令官生产作战争 位, 引导己方部下向敌方大本营进发; 一面 通过移动、空中连续技、必杀技以及觉醒必

杀技来同敌人作战。战略部分和对战格斗同 时进行,使战斗充满了紧张感。

推荐指数 美大大大公

美殖的 直

Microsoft Game Studios 游戏人数 1人 准飾日 2007年12月6日

本作是以坂口博信为制作总指挥、井上 雄彦担当人设、重松清编写剧本、植松伸夫 作曲,集合了业界一流的创作人员共同打造 的一款次世代RPG。游戏方式是非常传统的 回合制风格, 但在其中增加了许多新鲜的要 素、指环系统会计玩家时多在战斗中充满紧 张感、壁系统则使战斗增加了比较强的战略 性和灵活性。本作的音乐非常具有史诗风 格,主旋律十分动听。游戏的剧情非常出

色,穿插在其中的小说"干年之梦"更是突出了主题,本作将在2008年1月推 出中文版。届时各位玩家更可以深入了解剧情了。不过游戏的激盘较为称 繁,画面的丢帧现象也比较严重。

推荐指数上 大大大大大 一款伟大的日式RPG







进行库 NBGI 65 EU SPO 1-2人 凝集日 游戏人教 2007年12月13日

在本作中世界顶尖网球选手均以实名纷 纷登场。与系列之前作品相比, 本作设计了 全新的击球系统。在其他网球游戏中,基本 都是采用球即将到达面前时按键击球的系 统。而本作则是当对手发出击球动作后玩家 就可以进行击球指令的输入,输入指令后角 色依旧可以自由的移动。当球到达面前时将 会自动完成击球动作,更加突出了真实性。

推荐指数 | 大大大大公



裁行商 Ark System Works STB 20064

游戏人数 1-2人 发售日 2007年12月13日

(式神之城川)是2006年推出的同名街机。 射击游戏的移植版。在游戏中玩家将操作10 位异能力者进行战斗,本作中加入了可以在 两名角色之间任意切换的"双角色"系统、玩 家可以根据敌人种类和情况对战斗进行部 署, 系列的"T·B·S"系统也更加出色。今 游戏更增加了挑战性,此外本作还对应Live 在线得分排名。

推荐指数 大大大公公



Microsoft Game Studios 类型 A · RPG

1人 | 准首日 2007年12月13日

本作并非"《炽焰帝国》系列"的正统续 作,而是一款外传型作品,但是写正传游戏 故事有一定的联系。游戏拥有十分爽快的动 作要素和丰富的策略性,有点"大菠萝式"的 游戏风格,就是要不停地去以往的迷宫"刷" 装备,但敌人变化太少,容易让人感到枯 燥。几个迷宫中的场景切换大同小异,长时 间游戏会产生不适感。

推荐指数 大大大文章

2007增补版

游戏山東文名前

给出英文名称、方便大 家在Xbox LIVE中查询、中 文译名若有多个, 则采用大 家最常用的。

非较少,亦信用

本栏包括游戏的发行 商、游戏类型、单机运行时 的游戏人数以及发售日, 大 家可以根据这些信息在 Xbox LIVE中检索。

海姆回面而原则

帮助大家从感性的角度来认识这款游戏,这里选出 的一般都是游戏最具代表性的画面,部分ARCADE游戏 移槽自老作品、因此画面比例为4:3、左右会有留空。

兼戏人叙 1 2人 发育日 2007年8月15日

由于(旋转泡泡球 HD)推出后大要 欢迎,续作也乘胜追击,在2007年未由农让Xbox LvE掀起了一股"旋转高潮"。游

戏的玩法相当简单、却能让人欲罢不能。 只要旋转 频 组的魔法方块、让 组以上 相问颜色的方块结合在一起,就是排出特定的组合一制造出特殊方块即可进行消除。 不管你是想要消磨时间,就是想测试自己的反应能力,(旋转泡泡球?)都会是你最好



的选择。虽然是续作,但是给玩家带来的却是 全新的感受。本作加入了全新的特殊方块、不 同的排列组合以及模式、就连勒器的作的老手 们也不见得能轻松过关。左右互推的对战模式 也更加具有挑战性。本次以全30的效果呈现, 再加上炫丽的光线特效, 幽面更为华丽。

图画 海水的 [22]

以270到500字左右的篇幅,介绍游戏的信息及特色。 务求让大家对游戏的玩法、剧情、系统等有一个基本的认 识、游戏介绍的详细程度分为270字和500字两种规格。

海洋與單点數

MSPT即微软点数,被 念与虚拟货币接近、XBLM 是金球统一的服务,所以收 费内容的标价也是全球一致 的,只要将自己的账号内充 入足够的点数,就可以消费 此来购买ARCADE游戏了。

推荐指數

我们对该游戏的推荐 度、从高到低为1星(★☆☆ ☆☆)到5星(★★★★★)。

福豐田田

以游戏运行标题部分图 塞为主,有些还会搭配一些 游戏的人物、画面等元素。

49 63 53

本次运礼包括2007年7月1日至12月31日歌美服务器全部Arcade游戏(7月1日之前的请见《XBOX380音篇Vol 2》)

Į.	サルモがた				H		S	1	Y	
			n		海豚历险记	51	水世界		益智之迷 战神的挑战	Б
	PA because i				840		速度球2 暴力豪华版		银河飞将 党技场	5
	阿卡迪安勇士	53	导弹指挥官	49	III		索尼克	50	音乐爆破极限版	5
			-	1	马拉松 杜兰达	50	-		宇宙麒麟	5
	B **								_	
	燥冲赛车	53	饿狼传说特别版	52	N		太空堡垒卡拉狄加	52	2	
T	变异风暴 帝国	52	_	- 1	怒之铁拳2	51	田径	51	炸弹人 LIVE	E
			G		纽约街头滑板	51	填字迷顧	52	战斧	4
	C		感官足球世界	53	_				直捣地心	E
	超级魂斗罗	60	功夫	50	- 0		X		置换魔球	E
1	超级口袋战士方块! Turbo高清混台	版5:	液液史瑞克	53	棋盘游戏	50	旋转泡泡球2	51		45

激行商 **游戏人物 1~2人 裁慎日 2007年7月4日** (导弹指挥官)是"雅达利时代"老少

皆知的经典游戏了,也曾多次被移植到各大主机上。其规则十分简单,在游戏中玩家 必须死守住海岸线、免得遭到屏幕上方神秘敌人的入侵,即控制雷射发射器、发射雷 射激光形成解釋 击毁天上落下的陨石与飞弹。游戏提供了原,广原味的怀旧版、以及 在画面上经过改良的加强版,而且在加强版中更新增了"Throtte Monkey"模式。



游戏的画面和音效绝对整脱胎换骨,不过加强 版的玩法和怀旧版的是完全一样的。难度也一 样,所以加强版除了画面变得源亮以外、并设 有什么值得大家注意的。游戏本身容易上手, 但后期难度较大,对那些"高分癖"的玩家来说 充满了挑战性。



流畅的画面及逾与魔法组成的多彩攻击方式立即获得了广大玩家的认可,也一直受到 大家的喜爱,游戏提供了很多到现在为止都在延用的ACT理念,多位角色可选、并 且有其独特的武器以及魔法、组合攻击、法术技能的升级、可矫乘怪兽战斗等。游戏 讲述了战士Ax Battler、使用炎之魔法的亚马逊女战士Tyris Flare和矮人Grius



Thunderhead一起打败了无恶不作的Death Bringer的故事。游戏曾在多部主机上推出过移 植版本,本次登陆XDOX LIVE,在原作的系统 基础上强化了声光效果,绝对能让新老玩家对 这款当时红遍大街小巷的游戏再度着迷。游戏 惟的遗憾就是流程过短。

发行商 SEGA 世を 非战人数 1人 监询日 2007年7月1°日 作为世界上跑的最快的刺猬,索尼

克早已经是家榆户院的游戏明星了,从一道生就凭借其可爱的造型和不可比拟的原度 风靡全球,让无数的玩家成了他的忠实爱好者。游戏初代一经推出便以其"狂奔"为主 题的风格吸引了广大玩家,直到今日,索尼克仍然作为最受好评的游戏角色出现在世 界名处。现在他来到了Xbox LIVE Arcade中,继续穿山越岭、东奔西跑。游戏的



任务同样是要收集金环、并最终阻止强头博士 的阴谋。虽然已经经过了十几个年头,但是所 呈献的乐趣还是不减当年,大家不但可以再度 操纵着索尼克进行冒险。还能享受到改良过的 游戏场景表现。在2007年的XBLA排行榜,《索 尼克)依然名列Arcade游戏前十位中。



一般经典游戏(海金者)中敌人的设计,由此开创了一个不朽的系列,也已经在各大主 机上推出超过了60种版本。本作不是复刻作品,而是全新的《炸弹人》、游戏承袭了系



列作传统的可爱磁顺风 格,全新制作了30游戏画 面。玩家需要控制炸弹 人, 在各式與盘格迷宫中 置放并引爆炸弹,来破坏 障納物、取得强化道具, 并打败所有阻碍玩家去路 的敌人。想必大家都晓得 和(炸弹人)风格十分接近 的一款网游(泡泡堂)是如

何的火热吧,事实证明了"炸弹人LIKE"游戏线上对抗性的强劲与乐趣十足,本作可 以让玩家通过LIVE进行8人的在线对战,并且还加入了角色创造模式。游戏提供了多 种道具,玩家可以通过在战斗中得到的物品来为自己的炸弹人打扮一番,可以自订复

个角色的头或帽子、脸部表 情特征以及服装,创造出体 现自己个性的炸弹人。在游 戏提供全新的8个关卡中。而 临来自世界各地的(炸弹人) 高手的挑战,游戏还提供了 丰富的对战规则设定,大家 可以变换规则来寻找对战的 更多乐趣。线上联赛将会持



续进行。官方也会定期举办一些比赛。因此你可以与世界各地的好手竞赛,证明自己 是《炸弹人》第一名。游戏在网线状态下也可以进行4位玩家与4位电脑对抗的混战。-起来乱丢炸弹。将所有的敌人全都轰烂吧!



款真上意义上的格斗游戏。并与《街头小子》并称为FTG始祖,方向键、指令键"P"。 指令键"K"、必杀技、武器、体力槽等许多划时代的设定至今仍是格斗游戏制作的规 范。游戏讲述了年轻的功夫小子与中国众强豪展开热斗,最终面对大师BRUCE。游 戏中可以使用的必杀技种类非常丰富,玩家通过摇杆与两个攻击键的组合,就可以使



出十六种类不同的"必杀技"来击败敌人。游戏 中除了首关与最终关,其它面的高手都持有武 器,具有各种攻击手段。自街机版获得成功后 本作多次移植到家用机与掌机上。此次向Xbox LIVE的移植是由机的完全版,画面忠于原作。 重新手绘的背景更是赏心悦目。



斗罗)之后的仅仅几个目、Konem就制作出了完全进化的(超级战斗罗)。故事发生在 2643年12月,一年前世尔和兰斯已经击退了异型"大红屋"的威胁。然而"大红屋"依旧 没有放弃攻占地球的计划。此次他们攻占了一个军事基地并控制了整个军队,于是比 尔和兰斯再度负起了拯救地球的任务。《超级成斗罗》比之系列第一作在画面上的进化



非常明显,不仅场景和任务刻画更加细腻,爆 炸等效果也更加震撼。该作在很大程度上受到 了电影(异型)的影响,游戏后期关卡中有不少 的怪物与(异型)简直如出一辙。此次登陆XBLA 的是街机版的完全移植,大家还可以通过LIVE 与各地的玩家一起配合通关。



是个陌生的名字,但它的确是一款非常经典的科幻炎太空作战游戏,已经有17年历 史。如果你很怀念这款消失已久的游戏,就请下载它吧。本作是FA的第一款Arcade 游戏,这款全新的(银刈飞将 竞技场)中。抗蒙可以凭借能自由改装的战舰在浩瀚太 空里尽情贩杀。游戏最多支持16人联网作战,有单人模式、多人组队模式、多人自由



模式、多人决战模式等四种玩法,游戏内加入 **318种舰艇,包括轰炸艇与轻、中亚的战艇。另** 外还有小队战专用地图、公开地图,以及紧张 刺激的对决地图。重制版画面十分华帧、炸弹 和火雷是你很值得依赖的武器。除了能消灭敌 人之外,还能让你拿高分、登上排行榜。



家的最爱。本作收录了几款历久不衰的棋盘类游戏,有西洋棋、西洋跳棋、非洲魔石 与黑白棋、它们规则简单、易于上手,又充满了对抗性。玩家可以在Xbox LiVE上 与其它爱好者一边聊天一边下棋,或是与电脑进行单挑对抗。同时本作利用Xbox LIVE Vision摄像头还可以创造自己的棋盘。棋子及影像特效。每种游戏都可以选择



棋子的种类,除了一般的大理石棋子,还有岩 石造型的棋子,或是毛質質的可爱棋子,完全 体现了个性化。但是本作只有几种传统西洋 棋,规则也略显单调,所以在玩法上给大家的 选择较少。可能时间久了会让你略感枯燥。不 过利用捆做头来利用友聊夫还是不错的。



游戏。本作保有Bungle的射击游戏精髓,对Bungle而言是一个里程碑,也为日后的 (光环)打下了坚实的基础。游戏讲述17年前,玩家在U.E.S.C的马拉松号上遭受皮 佛人的突袭,却被一个神秘且具有人性的人工智能社兰达唤醒,并被派去解开神秘的 外星科技之谜。游戏在当年以高速的动作、空前的移动自由和令人惊呆的细数图形没



有辜负人们的期望、全球的办公室网络都充斥 着多人模式的(马拉松)比赛。而第二代— 拉松 杜兰达》以更快的引擎、加强的图形和声 音、完全的网络支持和多人模式场景等特性获 得了广大玩家的喜爱,本作就是这款作品的完 全移槽,目前又在L VE上掀起了对战高潮。

BB SPG

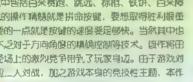
游戏人数 1-4人 准售日 2007年8月8日 体育类游戏绝对是当今Konami主力



游戏类型之一,尽管这一类型游戏在日本并没有多大影响力,但是在目益成长的欧美 游戏市场却有着巨大的号召力。这款(由径)就是Konami体旁游戏的鼻祖,也让奥运匹 克精神首次在游戏界引发大热门。游戏中包括百米赛跑、跳远、标枪、铁饼、百米降 楊夷以及跳高六项奥林匹克赛事。游戏的操作精髓就是拼命按键、要想取得胜利很重



要的一点就是按键的速度要足够快。当然其中也 不乏对于方向角度的構确控制等技术。该作将田 经场上的激烈竞争带到了玩家身边。由于游戏对 应二人对战,加之游戏本身的竞技性主题。本作 将对战党技推向了全新的高度,就让我们在Arcade上回顾这款当年的热血之作吧。





Gaia Industries | 类型 RAC

头竞速对战游戏,有九位街头滑板高手可选择,在六个场地进行比赛,当玩家操纵滑

板向前飞奔时,会在地上留下一条条闪亮的轨迹。你可以从三个竞技场或是一条赛道 中选择一个场地,与对手在滑板上比个高低。如果在金属赛道上使出磨板的技巧,就

游戏人数 1-4人 发售日 2007年8月22日

本作是一款充满未来感的快节奏街

能占有优势,这时滑板会让一旁通过的玩家获得加速的能力,让落后的人从领先者的 身边弹射开来。在竞赛与表演费中、你可以升 级滑板的引擎、加速器、护盾和跳跃能力。也 可以将武器升级为雷射、地雷、蜂炮和火箭。 在单人竞赛中有十八计时赛与五场冠军赛,多 人游戏则分为四人分割画面进行对战,当中有 四种竞技场模式。



SEGA

維護人帥 1-2人 海仙日 2007年8月29日

(級之铁拳2)在国内玩家群中有很

BE ACT

始持順



欢迎,续作也乘胜追击,在2007年未再次让Xbox LIVE掀起了一股"旋转高梯"。游 戏的玩法相当简单,却能让人欲罢不能。只要旋转一颗一组的魔法方块,让上组以上 相同颜色的方块结合在一起,或是排出特定的组合。制造出特殊方块即可进行消除。 不管你是很要消腾时间,或是想测试自己的反应能力。《旋转泡泡球?》都会是你最好



的选择。虽然是续作,但是给玩家带来的却是 全新的感受。本作加入了全新的特殊方块、不 同的排列组合以及模式。就连熟悉前作的老手 们也未见得能轻松过关。左右互推的对战模式 也更加具有挑战性。本次以全30的效果呈现, 再加上炫响的光线特效、面面更为华酮。



武器和技巧冲向敌人的巢穴。本作并不是真根 的移植自世親Genesis的经典。它包括了新的在 线多人合作模式和多人的对战模式。并且还提 供了"画面平滑优化"的选项。玩家可以根据自 己的需要进行调节。本作的A 较高,难度比较 大、也正因此才成为了经典之作。



無行曲り SEGA | 単型 ACT 牌戏人败 1人 激售日 2007年8月15日 可怕的暴风席卷了海豚Ecco-



家,因此Ecco必须在深海中探索,才能找到他失敏的家人。摆在海豚Ecco能们的 将会是一连串冒险与探索。你要利用Ecco的声纳探测能力找出隐藏的观穴。并解开 神秘的水晶雕像。同时要小心那些饥肠辘辘的蟹鱼群。探索采海里的秘密、解救海豚 同的保护这个世界不要被漩涡所破坏。这世界的命运就落在你的身上了。本作



是世襲MD主机上的经典作品。在国内也有很多 爱好者。游戏有超过25个大型深海关卡、暗藏 着动作与解谜要累糊你来克服。游戏中润豚在 水中遨游及在水上跳跃的动作,都是根据真实 海豚的动作来制作的, 能够在LIVE上重温这款 作品实在是非常温馨



(Liamatronand Tempest 2000)制作团队的另一款大作,有着优异的游戏画面以及 100道攻击与策略并重、火光四射的游戏关卡。本作将音乐与游戏进行了完美的融 合。玩家可以设定自己传入360中的音乐来作为游戏音乐来使用,并驾驶"宇宙麒麟" 击毁敌人,在尾部也可以发射漂亮的炸弹采攻击后方的敌人。在游戏中将会有"力场"



本作又叫(迷幻太空),是

的存在。在"力场"开启的情况下,有跟踪功能 的子弹将从两足发射,玩家可以利用它以更多 元化的方式攻击敌人。只要只要你能使出特殊 技巧,就能增加得分的优势;而収集到强力直 異. 就可以开启隐藏回合, 并可在继续在每关 中占有获得高分的优势。



岛的人气,二代的颜面并没有比一代强化多少,不过在打击手感、招数判定等比起当

时最强的街机清版动作游戏都毫不逊色。(怒之铁拳?)继续前作的故事,当Adam被

郑思的X先生绑架之后,Axet和Biaze准备一起去营救他。续作新增了两个角色Adam

虽然是超级无敌大冷饭。可这丝毫

未能抵挡它经典的魅力与超高的人气。《超级口袋战士方块》曾在多个主机平台上登 场,红极一时。都是Capcom代表格斗角色可爱的Q版造型,配音到位,美工创意等



张有趣。当然撒主要的其 十分耐坑,并且规则简单 容易上手,但变化无穷。 玩家要不断爆破方块产生 连锁攻击,将对手击败, 不同的人可以运用不同的 战术剧得胜利。这也是本 作一大特色,不要以为-个万块类游戏在角色的选 择上可以随便、按照游戏

的设计,每一个角色都有他们自己独特的必杀"宝石阵形"。这个设计不仅增加了游戏 的趣味,而且使游戏更加耐玩。《超级口袋战士方块》 Turbo 高凊混合版》是经典街 机游戏的高清重制版、移植厂的本作角色模型。背景。方块特效等部分进行了重新设

计。除了忠实保留原作的特 色以外,还同时增加了画廊 鉴赏模式和(街霸) 漫画集密 常模式、同时对面1080p高 高斯显示和网络对战功能以 及全球玩家成绩排名系统。 游戏还增加了全新绘制的背 東井强化宝石的3D 动画效 果。不过本作除了面面需要



和宝石的动画效果比以前更加绚丽以外,在其他方面并没有太多进化。游戏的基本玩 法与街机版完全一样,但对系统平衡和部分细节进行了调整,新增的X模式调整了方 决掉落的形式以及造成的破坏。藉此让游戏的平衡性更佳。



SNK Playmore 发行商 · 类型 FTG **始线人数 1-2人 滋養日 2007年9月5日** 1993年的(饿狼传说特别版)是(饿



狼?)的增强版,游戏并未有剧情方面的设定。而是以"纯粹格斗"为主,同时还增加了 玩家可以选用的角色,连续按明显加强。本作还有一个活题就是SNK的同门格斗游戏 《龙虎之拳》的"无敌之龙"坂崎良也会客串登场,作为实力极强的最终隐藏人物。本作 在当时引起了很大轰动,画面整体来讲可以称得上非常出色,系统也更加完善。各方



面良好的表现也表示着"(饿狼传说)系列"已经 成为了SNK的看家作品。这款重现经典的游 戏,不但保有原作的各项特色。游戏中还没有 12种难度不一的成就等级,从最简单的毫发无 伤打败对手, 到最困难的连续在Xbox LIVE连 八十场。都十分值得挑战。



间为了解决纷纷扰扰的冲突。成立了一个极度残暴的街头运动联盟,称之为"速度球 (Speedball)"。只要能将球射人对方的目标区,你就是赢家。也就是说 ,规则在这 里派不上用场,只有胜利才是一切。这项运动因此传遍大街小巷,但却也极度危险。 十年过后,这项运动居然成为了一项国民运动,赞助商纷纷出资来成立职业球队,比



赛也更加火爆。"游戏的基本规则各些像体育运 动中的手球、只要将球打入对方的球网内就能 够得分。游戏提供经典的2D版本,以及高画质 的30重制版,紧紧的动作与残暴的竞争丝毫不 打折扣。玩家可以在单人游戏里一路过关斩 将。也可以在LIVE进行一对一的对抗。





把其他类型的游戏要素溶入RPG中 已经是一个被滥用的手法了,但是你试过用连珠PUZ游戏的方式采玩RPG吗?本作是 一款连珠类益智游戏,但却拥有类似PPG式的剧情,但是战斗组完全是似连珠弹进来 完成。故事发生在 个名为E theria的大陆上,玩家在游戏中扮演一位年轻的战士。 目的是从邪恶的魔爪下拯救大陆。游戏里玩家需要控制自己的人物在各个村庄和城镇



中打听機报、购买装备、而进入迷宫探索宝物 机敌人等RPG的要素也包含在游戏中,与RPG 游戏不同的是游戏的战斗全以连珠游戏进行。 游戏的主要战斗形式是在一个8×8的格子内消 除各个颜色的宝石,所不同的是有HP与MP槽的



游戏人歌 1-4人 发言日 2007年10月24日



该剧最早的一部在1978年9月17日上映。讲述在宇宙中未知的地方有一个由12个人类 殖民地组成的星际国家,人类为了方便制造了机器人Cylons为人类服务、但Cylons 起来反抗人类,结果Cylons用核武器将殖民地的城市化为灰烬。太空堡垒卡拉狄加 是惟一一般幸存的航母,它在舰长Adama的指挥下带领几十艘各式各样的民船和近



5万名幸存者逃离了殖民地的行星系统。开始了 寻找人类的第13个殖民地"地球"的旅程。游戏 分别提供了人类与外星人所用的太空船, 你可 以发动Galact ca的保卫战或是扮演万颗的外星 人来进行游戏。你必须赐架各式太空船、井带 领着其他队员, 参加8人以内的太空战斗。



兼行商 Q ENTERTA NMENT 奥梨 Mu. **游戏人数 1人 发售日 2007年10月17日**

(音乐娜破)是水口哲也的 鮫新概 念游戏。游戏利用陶单的空间和几何体却构造出一个绚丽多姿的音乐世界,让能人在九 烂的烟花中获得最纯朴的快感。每个按节奏跳动的核心爆炸一次来引发其他方块爆炸产



生连锁。廖硕拉一定数量 方块后出现大方块BOSS。 按屏幕下的连续出现的连 锁数要求进行连锁螺被列 BOSS造成一定伤害后过 关。爆炸或者碰撞到其他 万块、子弹的花都会减核 心数,核心数或者时间变 **攀后游戏结束。**算准自我 毁灭装置的时间, 就能造

成敌人连锁爆炸的现象,同时挺长游戏的时间。本作共有五种游戏模式,玩家必须收集 到额外的物品,才能自我引爆争取更多的分数。在"A4 The Revenge"模式是单纯的 射击游戏,共分100个关卡。而"HI Versus Live"模式则可以让你在Xbox Live上与其

他玩象对战。另外你还可以 在"S4 Wiz Ur Muzik"模式中 加入存在X360硬盘中的音 乐。缤纷、迷幻的电子配 乐. 加上数狂的动作射击内 容、就是本作的最大特色。 这款游戏不仅有美妙的音 乐,而且更会出现绚丽的光 影效果连锁引起巨大爆破。



色彩"出奇"艳丽、背静更是无可挑剔,方块爆炸发出的各种音效组合在一起经过游戏自 己的万奏处理和背景音乐完美融合。迷幻般的视觉效果加玩到无法罢手的内容会令你大 呼过瘾、游戏上手虽稍显困难,但之后你绝对会得到意想不到的感受。



发行路 Pom Pom Games 與四 STD **第22人数 1-2人 製作品 2007年10月31日**

英国开发商Pom Pom Games推出

的射击游戏、游戏中包含了几十个充满迷幻色彩的30关卡,你需要不断击退来犯的机 器人大军、打倒占据水底的怪物、粉碎成群的UFO、并且打倒万恶的魔王们。(变异风 夢) 玩起来举似于纵放射击游戏,画面绚丽,而且提供了自适应难度。在本作,玩家依 然可以皮挥极致的爆破艺术"Biastikkidoo",是前作(变异风暴 雪装上阵)既战的加强



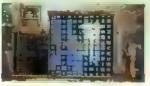
版。本作共由4大关卡、18个小关卡组成。玩家 需要面对一大群机器人、成堆的UFO以及数量众 多的敌方80SS。同时支持线下和线上两种协同 作战的方式。可以说这是一趟无尽的冒险,你必 而穿梭在广阔而多变的世界中,采取单打独斗或 是与好友双人合作的方式来对付敌人。



发行器 Microsoft Game Studios 类包 PW2 游戏人数 1-2人 表售日 2007年11月7日 填字游戏一直在欧美大行其道。几



乎已经成为一种文化。因为都是英语迷脑,所以本游戏适合英语基础较好的玩家, 对欧美玩家来说更能得心应手。除了保有原始经典的填字精髓,还加入了连段攻 市、文字炸弹、宜体的30棋盘、成就,以及与其他玩家互动模式等内容,保证你玩 得更过黯。游戏共分成五种模式,并提供不断更新的文字包供玩家下载。增加了文



字炸弹、扰乱对手的道具卡、立体相思及其他 游戏效果、让游戏更加新奇有趣。游戏分成传 统的自由模式、可使用连段攻击的街机模式、 单机合作的"Loca Battle"、支持4人线上同乐 的"Live Muitiplayer",以及需要拆解文字炸 健的生存模式。

岩杆部 类型 PUZ 游戏人胜

1.1 发售日 2007年11月7日 在游戏中玩家需要控制一颗变动不



定的球、然后在半空中沿着迂回的迷宫持续前进。游戏以惊人的3D环境为背景,包 括蓝天、冰雪和洞窟等,并且以真实的物理特性为游戏基础。玩家可以自由在各个难



关中操纵球的走向, 并自 克服路上的重重障碍与陷 **财。在路程中还可将球变** 形。例如沉重的金属球、 超强的威力球或是能飘浮 的空气球,藉此快速通过 每个特殊区域。游戏拥有 庞大的游戏场景,复杂的 立体空间完全由真实的物 理引擎构建,不仅有着良

好的柔软和延展性,同时在同类游戏中的画面表现也达到了最新的高度。在游戏中有 各种图形和中文提示,你完全不用担心游戏中会遇到操作的障碍。自从知名游戏(仓 鼠球)和(平衡球)发布以来。以控制流动球体、挑战复杂关卡的游戏受到了大家的热

烈欢迎。但是这类也是休闲 游戏领域中开发维度最高的 游戏。当(疯狂魔球 (Crazybail)》发展到0 4版 时,制作组放弃了原果的游 戏引擎,开始制作现在的(置 换魔球(Switchball)》。新引 擎的柔软和延展性,使得《置 换魔球)的游戏性能超越了之



前的尚美游戏、比之经典的《平衡球》画面更为出色、玩法更为有趣和自由。确切的 说这是一般动作解谜避戏,动作考验你莫敏的操作和反应,解谜方面则设计了很多首 趣的迷烦和合理的推理来让你发挥创造力和想象力。



Activision 43.57 PE 游戏人就 1-2人 发售日 2007年11月14日

在游戏中玩家可以操纵(怪物史滿

克)电影中的菲奥娜、驴子或是穿长靴的猫等24名角色。在16个富有挑战性的迷宫关 卡里穿行,一开始玩家会在乌斯特郡学院,然後前往海盗船、拜访史瑞克的沼泽、最 后冒险前往邪恶皇后的城堡。需要两个角色分别转动手中的辘辘来保持杠杆的平衡, 以此沿路吃到各种奖励品来加分。从,并占额连珠炮的驴子到剑术高 井计 其或步上升。



超的鞋猫似客,所有的动画、对话和环境、处 处都生动地呈现了史瑞克式脚默。更有单人任 务和双人挑战两种模式可选。你可以在单人游 戏模式中考验自己的技巧,也可以在对战模式 中挑战他人、在合作模式中与亲友一起闯关 是一款适合多人同乐的游戏。



发行的 游戏人歌 1-2人 激售日 2007年11月14日



Screwjumper、联盟主席Skrull、热爱刺激的Filoh、难以捉摸的Zyree、冷漠的 Xoona、疯狂的Uia,以及神秘的Zomar直接跃入混沌的地底世界中,并且摧毁外星 人的20个矿坑的采矿设备,将他们赶回老家。在直线坠落的途中,你会因为重力加速 度而逐渐提升破坏力,所以要多加利用此能力来破坏途中的所有建筑。途中还需要善



用炸药来解决危害物,以及分值高的目标。游 戏的画面表现相当出色。玩象们可以极快的速 **度跃过数个物件,然后进行连锁大破坏。游戏** 提供四种单人游戏模式供玩家冒险,包括破坏 赛(Destruction)、竞速赛(Race)、计时赛 (Time Tria))和积分费(Score)。



游戏人数 1-2人 激售日 2007年11月21日 游戏背景为地球因温室效应使得大

部分地表被水淹没,在淹没的酒底世界中,拥有各种奇幻的影像,玩家将在游戏中扮 演案海鱼人族。随着她表上的人类移居到海底,深海资源的争夺不断加剧。一场海底 争霸就此展开。由于Arcade游戏受到最大容量限制150MB的均束,因此一些游戏理想 的光影效果无法体现出来,本作采用了"虚幻3引擎"。不论画面表现还是在水面的效



果、光影的折射都达到了Arcade游戏的顶点。 展开发小组人量表示此款游戏就是希望能呈顶给 玩家完美的影响效果而开发的、要打造一个逼直 的酒鹿世界、高水准商商和水底的柳带风格搭配 得十分完美。游戏的节奉相当快。简单快感、数 不尽的的高速射击战斗让你应接不暇。



发行商 ME AAPG **游戏人时 1-2人 差售日 2007年12月12日**

这是一款"暗赚破坏坤LIKE"的游

戏。沅家可以选择士兵、弓箭手或女魔法师三大职业来执行拯救阿卡迪安的任务。途 中常要横越危险的地牢、对抗成群恐怖的敌人,以及与拥有怪力的魔王们对决。每一 位战土都拥有特殊的格斗技以及要身的能力。 主角在地下城里冒险的可以变成风 狮子或龙,藉此增加攻击敌人的威力。随着游戏进行。玩家可以持续强化战士们



的技巧,并收集各种强力魔法、致命武器以及 更育效的防御道具。玩家将不会在同样的地牢 场景中进行游戏。玩家可以和好友利用单机过 关,或是上线一起合作击砂损终BOSS蛇发女。 游戏色彩饱凋、较之(暗黑破坏神)更充满一些 鱼活味道, 角色甚至可以用可爱来形容。



游戏人数 1-2人 准备日 2007年12月12日

这是一款趣味竞递游戏,结合了高

空赛车以及特技飞车的要素。在游戏中玩家有6名角色可以选择,并且汽车也是可以 改装的。玩家驾驶着汽车在道路上收集能量强化物。同时避开陷阱在限定时间内超越 **刘手。游戏中省很多隐藏赛道和奖励,每个赛道都有多条路线、各种捷径、跳跃点和** 能量强化物供玩家探索,并有许多隐藏客道与额外奖励。游戏中共有120个关系可以



1 选择,分为4个主题世界,分别为沙漠、丛林、 寒冰和恐怖主颤。玩家还可以通过内建的赛道 编辑器自己设计表道。通过Xbox LIVE与其他 玩家共享。游戏采用了全新的物理引擎和控制 系统、玩家可以驾车飞跳。同时本作的竞赛模 式中有多达25条高速费道供你与朋友对战。



发行电 Codemasters mm SPG 排戏人数 1-2人 发售日 2007年12月19日

(感官足球世界)是1994年推出的一 款足球游戏,在当时极为火爆,也是第一个真正应用的直觉模拟控制系统的运动类游 戏,本次经过画面强化后登陆Xbox LIVE。本作包括最初代版本和画面经过强化后 的重制版,有超过50个国际足球队供玩家选择,单人游戏技巧达800个。玩家还可以

定制多种费制,如友谊费、杯费及联赛等,并执行整个赛季的球队管理工作。游戏中



还会出现黄牌、红牌、受伤等判罚过程,踢球 动作快速流畅。让人感受真实比赛的火热刺 激。不过毕竟是上一代理念的足球游戏,球场 上的府视角操作可能让很多玩家都感到不适 应,触球等感觉也比较简单,但作为一个休闲 类游戏,能重温一下过去足矣。







文 十六夜 菱編 emains



10 P. 11 16 2.	manufic
三色野	控制移动
右摇杆	瞄准心移动
RT鹽	攻击
LTER	職准模式
LB額	散光弹
FIRST	丰富
X鍵	上弹 取物品
Viii	切換武器
A健	跳跃 酮越降码
Biggi	切換站立 下蹄 匍匐姿态
Start	任务菜单
十字號↓	调出C4控制按钮 LT健抛出C4炸弹 RT巡控引爆 過控引爆有一定范围
十字號→	调出M18定向地雷 按下RT进行地雷拉重
十字键←	可调用枪械的榴弹发射制
十字键↑	夜枧仪

1 准心

游戏中枪械的准心只有在玩家处于 静上状态时才会显示出最精确的范围, 而随着玩家的移动准心的范围会逐渐扩 大,最后消失。不同的武器在射击时枪 口位置会出现偏高,因此射击的精准度 并不会很高——基本上连射性能越好的 武器,偏离情况就越明显。因此建议大 家在攻击远距离目标的时候按LT键进入 随准模式。

7 手榴弹提示

用于提示玩家附近有即将爆炸的手榴弹。箭头标示手榴弹的大致位置,而高玩家越近手榴弹提示越青晰。手榴弹会无差别地对敌我造成伤害,但可以利用掩体躲避。而如果离手榴弹很近则会出现手状图标提示玩家捡起手榴弹,之后再按88键就能将回去。本作中手榴弹的威力相当高,即便是简单难度下玩家被炸中后依然有可能直接死亡。

【 伤害标识 当玩家被敌人

当玩家被敌人击中时便会在屏幕上 显示出红色箭头状的伤害标识。伤害标识的箭头方向表示伤害来源的大体位 置,而箭头的颜色越深表示造成的伤害 越大。

这里显示了玩家可以使用的附加 装备,依次为枪榴弹 夜视仪、召唤直 升机和C4炸弹。游戏中玩家可以通过十 字键选择附加装备,而装备图标下面的 数字表示弹药剩余量或使用次数。

武器弹药与手雷数量

显示当前玩家手中武器的弹夹弹药 畫 最大數弹量。游戏中玩家能够装备 两把武器 Y罐用于切换手中武器。弹 夹中没有于弹时便需要上弹,如果在上 弹过程中玩家作出更换枪械、跑动等动 作就会终止上弹。

7 动作键提示

当玩家裝备武器的弹药量过低, 遇到可跨越的障碍, 身边有能够替换的 武器或是有能够操作的装备时就会在屏 算上出现按键提示。

任务罗盘

这里会利用黄色的圆圈图标显示出玩家需要完成任务的大致位置。图标下面的数 字表示任务地点与玩家间的直线距离。

全30台电压收集

一 數集电脑除了網开道就外还能够开启单人模式中的各种特效,只要完成任意难的游戏,就能够在单机模式中随时按暂停键,通过Option选择中的CHEAT开启。

名称	效果	开磨方法
.OD No	游戏画面も考え自	收集"给以上 U脑
Photo-Negative	游戏画面变为底片效果	收集4台以上电脑
super Contrast	提高游戏画面的对比度	收集6台以上电脑
Regime Warters	效果为游戏进行速度变为170% 同时面面变成	收集8台以上电脑
	老电影效果并配有默片风格的音乐	
Cluster Bombs	平雷在爆炸后会在周围产生五个手雷并同时爆炸	收集10台以上电脑
A bad Year	杀死敌人后尸体会变成很多轮胎四敝	收集15台以上电脑
Slow-Me Ability	效果为减慢游戏速度 可以通过按下右枢杆	收集20台以上电脑
	随时开启或关闭	
hinite Ammo	武器无限弹药且无常上弹	收集全部30台电脑

Prologue Crem Expendible (24)

- 1 任务一开始契入船舱后,会看到一名明静的敌人。他身旁的房间还有两个敌人正在暗觉。电脑 就在 1旁的桌子上。另外,这里也是获得成就"Three of a Kind"的理想地点。
- 2 旅经甲板进入另一侧的船舱 在第一个货舱楼梯的旁边——进入时队发会使用闪光弹

Illack Out (21)

- 3 任务的一开始 在前方左侧能够看到两个敌人,而他们旁边的加了展还有两个,而电脑就在小 加一进。1的右边桌子上。
- 4 从电站牌下并结束这里的战斗后。玩家会来到一座单独的建筑物。人质就在二樓 而电脑就在 人质所在房间对面的冶塞里

Charte Casts Surf (9)

- 6 任务开始后进入第一幢建筑物 在第一次遭遇敌人的房间左侧还有个小房间(里面有2名敌人)、电 脱款在房间里面的桌子上。
- 6 从第一幢建筑物出来后会、在城镇中心会发生遭遇战、此时沿着右侧一直向北走 会遭到寒宫 东北角建筑物上敌人的阻击 电脑就在狙击手所在位置的二模。
- 7 通過故后玩家在衝別小镇的公路上会遇到搭載著机枪的卡车 对面右侧瘫痪物上有大量的敌人、而电路也在那里。

The Beg (29)

- 9 權股敌人的坦克后 玩家随同伴穿越铁丝网进入街道,在连续两个左转后玩家能够在左侧看到一个冰箱 到达冰箱的位置向左转会看到墙角处堆放着不少箱子,电脑就在箱子的另一侧地面

The Hunted (2个)

- 10 被敌人发现进入农舍结束战斗后 玩家在农舍出口的对面能够看到一个有自动贩卖机的仓库
- 1 在本英的最后,玩家的目标是突入远处的仓库用导弹击赛空中的直升机、电脑就在仓库与废墟 之间的破壕里。

Wer Pig (\$1)

- 12 坦克左转进入等战后,电赔在遺跡右側的建筑物二层。注意,通往二层的楼梯是在建筑物外面的。
- 13 拿到第12个电脑后,下一个电脑位于对面建筑物(底层是洗农店)的二层
- 14 在战斗的后期(敌人T-22担克出现之前), 玩家攀强行穿越被敌人机枪掩体封锁的小糖、电脑 蚁在敌人所在建筑物的二层

Shock and Awaip [24]

- 15 从重升机下来后,就常会与次军在一幅建筑物的二键会合,电脑就位于左前方角落的地面 上。
- 18 与友军会合后 攻占战场右侧的骨统物 电脑放在 层整翅的地上

Safehouse (24

- 17 任务一开始 玩家会看到据外有卫星接收天线(教觉等边)的房屋 电脑就在二层。
- 18 位于地图中间位置能够看到一个水塔、紧挟着水塔有一个一层足餐馆的建筑物、电脑就在其中一个桌子上。

All Gilled Up (31)

- 19 在同伴的带锁下进入康弃的教堂 在出口的旁边有一个梯子能够上到阁楼。电脑就在这里、
- 20 穿越有薯大量皮弃無装箱的区域时、同伴会"嘘"的一声让玩家停住、他面朝的地方有3名敌人 而电脑就在他们中间——从另一侧電近、慢慢起过去能够在不惊动敌人的情况下拿到电
- 21 结束了由卡车下面潜行后,同伴会提示玩家远处楼上有狙击手、干掉狙击手沿楼梯上去(复数到对面的楼梯),在最顶层的房间中能够找到电脑

One Bhot, One KHI [21]

- 22 背曹受伤的同伴进入大體 干掉狗和几个敌人后在离开大楼时能够在]口的右侧看到楼梯、沿 楼梯来到顶层房间就能发现电脑。
- 23 在本关的最后、玩家要与同伴一边消灭涌来的敌人,一边等待友军的救援。当敌人的重升机 带青增援出现后,位于同伴位置1点方向的小巷中,之前关着的门会被增援的敌人打开。电脑 就在里面。需要注意的是,如果玩家靠得过近、门是不会开启的。

Bins of the Father (2个)

- 24 任务一开始玩家要攻占前方的餐馆、电脑就在餐馆一进门左侧的桌子上。需要注意的是全灭 敌人一段时间后会进入下一情节、因此一定要要抓紧时间。
- 26 开始追赶目标后、玩家会来到小巷中的停车场。电脑就在停车场右侧的建筑物中,建议大家 在路口选择右转直接绕到建筑物的楼梯处。

Utimatum (1十)

25 權拠电塔后 玩家随同伴进入敌人基地。在第一次遭遇战 正面仓库右侧房间里就能找到电

All in (2个)

- 27 进入敌人基地后玩家会先摧毁一辆装甲车,而随后的目标故是进入导弹发射场、在发射场大门旁的建筑物上有着大量敌人,而电脑就在它的后面小巷尽头。
- 28 进入发射16届 自著右侧道路前进 电脑就在导弹发射车旁边的仓库地上

No Fighting in the War Room (24)

- 29 走出浴室后 左转会在通道中发生遭遇战,而在第二次遭遇战时通遠左侧有个唇暗的会议 室。电脑就在桌子上。
- 30 利用C4件开級口进入发射控制室 电脑就在对面会设置的桌子上。因为任务有时间限制 因此建议大家先消灭敌人、输入密码后再开始导致。

A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	114374	-15
Earn a W nged Dagger	任意难度下完成F N G	20
Make the Jump	任意难度下完成Crew_Expendable	20
Dancing in the Dark	任意难度下完成B ackout	20
Save the Bacon	任意难度下完成The Bog	20
Death From Above	任意难度下完成Death from Above	20
Wrong Number	任意难度下完成Safehouse	20
Piggyback R de	任意难度下完成One Shot One KI	20
Desperate Measures	任意难度下完成The Sins of The Father	20
Win the War	任意难度下完成故事模式	40
Deep and Hard	大兵或老兵难度下完成故事擴式	90
The Package	老兵难度下完成Craw Expendable	40
The Rescue	老兵难度下完成Blackout	40
The Search	老兵难度下完成Chame Don t Surl	40
The Bog	老兵难產下完成The Bog和War Pig	40
The Escape	老兵难度下完成Hunted和Death from Above	40
The First Horseman	老兵难度下完成Shock and Awe	40
The Second Horseman	老兵难度下完成Salehouse	40
The Shot	老兵难度下完成Al Ghilled Up和One Shot, One Kil	40
The Third Horseman	老兵难度下完成Heat和TIm Sins of the Father	40
The Utimeters	老兵难度下完成Jit mature Al in和No Fighting in the War Room	40
The Fourth Horseman	老兵难度下完成Game Over	40
Mile High Club	老兵难度下完成隐藏关	20
Look Sharp	找到 5个 笔记本 电脑	20

找到3D个電记本电脑	20
被狗扑倒后生存下来	20
在"The Bog"中救出Pvt Raycewicz(注解1)	20
在"Char is Dont r Surf"中摧毀所有放映行刑画面的电视(注解2)	20
在"Death From Above"中一次攻击杀死5名以上敌人	20
单机模式中用闪光弹成功闪到敌人并将其杀死	10
单机模式中利用汽车爆炸杀死2名以上敌人	10
单机模式中用RPG击落1架直升机、主解3	20
单机模式中连续用爆头杀死4名敌人	20
单机模式中连续用刀杀死3名敌人	10
在"Hunted"中救出农夫、注解4)	10
在训练关将成绩提升到20秒之内	20
完成"All Ghilled Up"并从没有被敌人发现	20
用刀杀死一个奄奄一息的敌人	10
	被夠扑倒后生存下來 在"The Bog"中救出Pvt Roycewicz(注解1) 在"Char & Dont i Surf"中摧毁所有放映行刑画面的电视(注解2) 在"Death From Above"中一次攻击杀死5名以上敌人 单机模式中用闪光弹成功闪到敌人并将其杀死 单机模式中利用汽车爆炸杀死2名以上敌人 单机模式中和PRG击落1架直升机、主解3 单机模式中连续用爆头杀死4名及人 单机模式中连续用爆头杀死4名及人 单机模式中连续用爆头杀死4名及人 电机模式中连续用爆火杀死4名数人

- ●1 。当晚谢娅入巴威皮娅的火楼时,F v ii Royeewisz會在標梯的拐角处遭到敵人暴奮。在他 截杀死前干掉敌人就能获得成就。
- ●2. 比較容易測掉的电視。在消扫**完第一種**重 統物層領導金遣入巷線、两这風战场的东南角有。 機將壓的接顶有台电視(标志是上面有个强击 學)。進入下个新区时職人的古普丰会停在道際 中间,两它在边的房屋上也有台电栅。
- ●3,操养在"Flace"完成。本关开辅时玩家在教 業的阅读上能够获得大量PPG,而在随后的触退 中華人会源来直升机并将下增援,这时款人的 真升机是静止不动的。而家可以很轻松地拿到 建林...
- ●4、前芥失享堪点遣人农舍,会看到窗外看人 正在威胁农夫、等到阿伴下达攻击命令后杀死 正在戴何的歌人就能等获得成款。

Prologue 序幕 F.N.G



游戏一开始,玩家需要根据指令完 成一系列的新兵训练。首先要走到<mark>面前</mark> 的桌子旁接X舖拿起G38C步枪,接下来 走到右侧的射击场,站到1号射击位置。 此时会有指令让玩家攻击眼前的标靶。 命中后出现选项询问玩家是否调整当前 操作(也就是问是否对调Y辅方闸)。接下 来便是正式的射击训练,首先用盯直接 射击标靶、之后先出现的标靶前会有木 板連挡视線,不过木板很容易被击穿。 接下来要完成速射训练----本作同样提 供了自动瞄准功能——玩家每次按下LT 进入瞄准模式后系统都会提供一定程度的 瞄准修正,只要按下一次LT。准心就会自 动切换到附近的目标。只要利用这一点有 节奏地按LT就能快速完成训练。接下来是 回到位置1拿取桌上的手枪并练习用Y错切 換武器。最后是来到位置3、按下RS採杆 砍碎桌子上的西瓜。+-

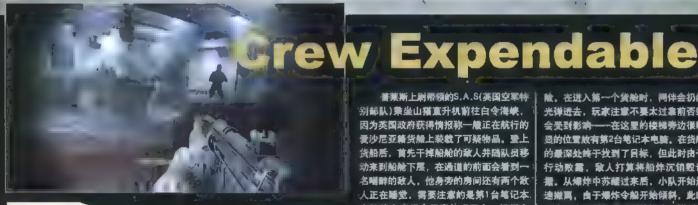
完成以上训练后出门向右前往远处的 仓库,在那里玩家要接受CQB的测试。整 个COE分为6个区域,玩家需要以最快速度 从区域1一直清扫到区域6、不能漏掉一个 微人。游戏中量示制作公司(W的记录是 15.1秒,目前世界记录是11.4秒,不过无 论什么成绩都不会影响流程的进行。与系 列以往不同,本作会根据完成CQB的时间 推荐玩家一个适合的游戏难度。游戏共有 Recruit(新兵)、Regular(正規軍)、Herdened (大兵)、Veteran(老兵)4种难度,建议大家 初次选择Regular难度。





書詞解釋: CQB

对于所有的军队和特种部队来说,最让他们头痛的就是狭窄空间内的COB(室 内近接战,Close Quarters Settle)战斗,因为在狭窄的的空间里面有严阵以待的 敌人 有狙击手和其他种种的危险。要实施一次成功的反恐怖战斗,必须要有一 支经过良好训练的队伍来应付。



本关总体来说难度并不高。仅靠同伴的实力就已经足以对付全部的敌人。因 此玩家完全可以跟在小队后面做一些后方支援的事情——比如扔一扔手榴弹,或 是帮队友补上一枪什么的。在货舱部分千万记住不要单独行动,尽量跟随队友一 同推进,如果遇到场面突然变得混乱,一定要冷静地寻找安全的角落暂时隐蔽。 因为很快就会传来同伴搞定的信息。

菁某斯上尉带领的S.A.S(英国空军特 🕆 别都队)秉坐山猫直升机前往白令海峡。 因为英国政府获得情报称一艘正在航行的 爱沙尼亚籍货船上装载了可疑物品。登上 货船后,首先干掉船舱的敌人并随队员移 动来到船舱下层,在通道的前面会看到一 名唱醉的敌人。他身旁的房间还有两个敌 人正在隱觉、需要注意的是第1台笔记本。 电脑就在房间内门旁的桌子上,记得拿 取。另外,这里也是获得成就"Three of all Kind"的理想地点。甲板的战斗并不激烈。 只有在最后敌人的火力会稍稍强一些。不 过很快就被我方的直升机压住了。进入后 方船舱后,小队直奔货舱,这里总共要途 经2个长方形货舱,而敌人不仅多而且经 常隐藏在集装箱后画,单独行动非常危

脸。在进入第一个货舱时,同伴会扔闪 光弹进去,玩家注意不要太过靠前否则 会受到影响----在这里的楼梯旁边很明 显的位置放有第2台笔记本电脑。在货舱 的量深处终于找到了目标,但此时由于 行动败露,敢人打算将船炸沉销毁证 衞。从爆炸中苏醒过来后,小队开始迅 速撤离,由于爆炸令船开始倾斜。此时 玩家一定要紧紧跟随同伴撤离,答则很 有可能在混乱的船舱中迷失方向。随着 时间的经过,船的倾斜角度也越来越明。 里,这时建议玩家将摇杆推向斜上。这 样就能保证角色始终是朝正面前进。跑 出船舱后还有一段路程就能看到接应的 直升机,在最后千万不要忘记按A键跳 上直升机。

Blackout

伊莫拉·扎科夫同时在俄罗斯发动了内藏。作为 关键人物尼克莱(Nikolai)被关押在高加索山脉某地,再 过3小时他将被处决----事不宜退,玩家现在要跟随警 莱斯上尉一同在夜幕的掩护下执行本次救援行动。初 期星然包括玩家在内教授小队只有3人。但在夜视仪。 消音器以及调击步枪的帮助下驻守在外围的敌人很快 就都再也站不起来了,需要注意的是在任务的一开 賴,前方左侧能够看到两个敌人,两他们旁边的魔子 里还有两个,第3台笔记本电脑就在小屋一进门的右边 桌子上(位置1)。干掉魔外的守卫兵后在空场与俄罗斯 政府军卡马诺夫中士(Karnarov)及其指挥的小队会合(位 置2),玩家的任务就是登上小山。在高处狙击下方款 人掩护小队其他成员的突击(位置3)。山下的小镇里部 署有大量的敌人,而最开始玩家需要尽快干掉左侧民 房窗口前的两个重机枪奖——其中一个需要利用穿墙 才能打到。随着小队的正式突入,玩家的下一个任务





是沿山路前往小镇的后方,从山顶小屋出来后,在电站前。 面会遇到大量敌人(位置4)。将总共两批敌人全消灭后玩 家某在悬崖边干掉下方严守的敌人。自于对方不会攻击玩 家所在位置,因此大家可以慢慢瞄准,眼睛卡马诺夫来到。 电站并从最崖滑下,此时在农场会发生第一次遭遇战(他 置5)、建议大家沿着左侧快速进入民宅、避免在外面被交 叉火力攻击,不过需要注意的是房间里几乎都有敌人,大 家千万不要贸然冲进去送死。结束了这里的战斗后,沿着 遊路前进就会来到一幢单独的民居前(位置制)。切斷楼房 的电源后装备夜视仪悄悄潜入。干掉1层的敌人后前往2 楼。2层的抵抗也相当障碍,只有藏在人质所在房间内的 敌人会威胁到玩家。除此之外第4台笔记本电脑就在人质 所在房间对面的浴室里,千万不要忘记了。



与卡马诺夫友军会合并完成第一次狙击支援任 务后,玩家在前往电站途中会与敌人的增援遭遇。 这里建议大家选择位于最后方的岩石作为掩体、当 金灭第一批敌人后, 玩家先向前方的小屋跑, 当看 到对面出现第二批敌人后马上返回刚才的位置继续 狙击,就能安全通过这里。

ACT1.2 Charlie Don't Surf

美国已经打探到政资军头目阿萨德很可能躲藏在《 该国市区内的某一建筑内,为此特别发动了突袭行动。 而玩家就与大部队一两搭乘直升机低空飞往市区,进入 域斗。任务已开始玩家要迅速赶往地图所示的恐怖分子 训练基地(位置1)、要注意的是,进入建筑物的地下室 后,在第一次遭遇敌人的房间左侧还有个小房间。里面 除了有2名敌人之外还有第5台笔记本电脑。在地下室的 长桌上放有各种枪械以及大量弹药,建议大家将初期配 备的學枪換成SVD,这样在后面的藏斗中会比较有利。

特这里的敌人全都消灭后,玩家从另一侧离开回到市区的「 街道上,此时需要赶往中心区域的主战场支援大部队。蒙 人虽然主要是从正前方的道路上出现,但右侧的小巷中也 会埋伏着不少敌人,因此在战斗时一定要同时注意两个方 向,建议大家沿着小巷向市区的东北方向移动,在这一区 域的最东北角有一个二层建筑物(位置2),上面除了有款 人的殖出兵之外还有第8台笔记本电脑。通过市区的主干 道时会与敌人的高善车遭遇,建议在安全地区狙击掉率局 的重机枪手,减少友军伤亡。是否干掉驾驶员并不会对战

斗造成影响,如果玩家没有管他的话言黄车会在主路上 转一圈后停在对面街道的正中间。除了敌人的增援会能 续由对面出现外,畜苦车右侧的民房上还有大量的敌人 (位置3)、不过几颗子模弹就能够搞定,而第7台电脑就 是在2层。经过激烈的卷战、犹家终于来到本次作战量 后的自约地——电视台(位置4),1层敌人的抵抗非常猛 烈,尤其是办公室的战斗玩家一定要称扎靠打,时刻注 意周围的环境。把电视台一楼的献人全部干掉就可以跟 隨鄰队藏门前往二機,不过最終还是没能抓到目标阿萨 據。需要注意的是,除了在战斗中记得收集3台笔记本 电脑外。"Your Show Sucks"这一或就需要在本关完成。 需要破坏的电视除了在电视台有大量之外,位置1、位 置2以及位置3也都有。大家一定要多智慧。



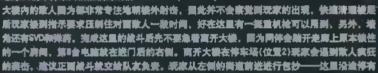


进入电视台大楼后在主办公室的战斗是本关的难 点。玩家在进入办公室后首先应该贴左侧墙壁寻找掩体、 并第一时间于掉二楼的敌人。当敌人发射第一枚RPG后会 到来大量敌人提军,此时玩家应该尽量减少敌人的数量。 保证自己右侧的区域基本处于我方控制——普通办公桌的 材料是无法阻挡子弹贯穿。利用这一点玩家可以轻松干掉 那些已经跑到办公室中央的敌人。攻占并控制住几个小办 公室是本战的关键,手雷、相弹的使用可以帮助玩家更好 地达成这一目的。进入小办公室后玩家需要做的就是自 保、等待友军跟上、当已经有足够的友军到来并开始对对 屋外火力压制时,玩家再向下一个办公室推进。

ACT1.3

The Bog

为了捣毁阿萨德政权。美军分兵几路向这个中东 小国的腹地进军。盖斗转为城市最之后。姜军的一辆 M1A2主战坦克遭到敌人围攻、玩家现在仍然扮演保 罗・杰克逊中士与队友一同前往教授。由于敌人早已做 好准备,因此本关刚刚开始玩家就要面对来自前方密集 的火力压制。道路前方的大楼虽然已经成为废墟,但我 坦斯豐还是给敵人提供了非常理想的掩护,而暴露在空 旷场所中的玩家则处境非常不利,因此大家不要在楼外 与敌人过多地纠缠,尽快沿道路进入敌人所在的楼房 (位置1)。要注意的是当玩家进入已成废墟的大楼时。 Pvt、Roycewicz会在楼梯的拐角处遭到敌人袭击,在他 被杀死前干掉敌人就能获得成就"Rescue Roycewicz"。



不少汽车,玩家可以将其击爆从两快速消灭附 近的敌人,不过自己一定要及时隐蔽。而且更 要注意不能误伤到友军。消灭一定数量的敌人 后对面桥上会出现敌人的坦克增援,停车场中 金有战友留下FGM-148"标枪"单兵智能导弹。(利用导弹逐个锁定并摧毁目标就能结束这一区 域的战斗。摧毁敌人的坦克后。玩家随同伴穿 越铁丝同进入街道,在连续两个左转后玩家能 **够在左侧看到一个冰箱、到达冰箱的位置向左** 转金看到临角处堆放着不少精子。电脑就在精

子的另一何地面上。穿过荷道、鸽子看到美军被围埋克(位置3)。干掉这里敌人的防空高射炮 (位置4)。来到制定地点(全黄色区域)呼叫空中支援即可完成本关。







老兵建议

清理完第一幢建筑物之后,玩家会在接下来的前进过程中与敌人发生 正面交火、崖外停车场有大量敌人。一定要避免正面与他们硬碰硬、安全的 方法是从房屋左侧的出口绕行。但保险起见建议大家先攻击战场上的全部汽 车,这样只要等待汽车陆续爆炸后就能够安全地开始移动了——左侧通路上 的敌人同样能够利用击爆汽车的方法快速安全地消灭。来到二楼后,先无视 任务目标,利用狙击枪尽可能多地干掉远处立交桥右侧的敌人。这样当玩家 下楼拿到反坦克导弹后就可以贴靠左侧房屋安全地瞄准坦克了。

与友军坦克会合后的战斗敌人数量多、火力猛、同样不能硬拼。首先 以途径的那堵墙为掩护狙击掉坦克右侧方向的4名敌人(有时最后一名敌人出 现的比较晚),之后找机会迅速沿着几个敌人来的方向迂回到战场另一侧。 这条路线惟一需要玩家真正战斗的地方只有废弃的公共汽车前,不过几发相 弹过去就可以压制住敌人的火力,而只要玩家推进到这个位置,发军就会控 制局面并很快开始前进。

ACTIA Hunted



难点就在当玩家在农场被敌人发现后的战斗。敌人会从远处大批涌来、建议玩家以农舍前的拖拉机 为掩体。当同伴打开农舍的地下塞入口时先不要急着跑过去,因为敌人的火力足以瞬间秒杀玩家。最安 全的方法是战斗开始后尽量多地消灭左侧的敌人——相对于右侧,这边的敌人数量少,而且只会从直升 机缝下一次增援-- 这样就能够相对安全地撤退到农舍中了。

能头结构被逐小队。诸侯被上尉每人基础战功会出尼克 業,但就在秉坐直升机撤离途中不幸被敌人导弹击中,坠落在 了做罗斯西部山区内。虽然已经与美军方面的AC--130重型攻 古机取得了联系,但在他们赶往指定地点进行支援前。一行人 只能靠自己展开的逃命行动。捡起死去队友的枪(位置1),顺 着河床进入小农场,此时会看到な人的小股侦察部队正在农舍 前盘河一个农夫(位置2),玩家初期要等待盘间的罐罐,当听 劉政击損令后要迅速干掉为首的敌人,防止他枪杀农夫。 功教出农夫赖能等获得"Man of the People"成就,继续前进 来到满是枯草的农场(位置3),很快玩家一行人就会被敌人发 现,而随后不仅有大量敌增援出现在对面的公路上,更会从关 上的寬升机降下不少敌人。这里的战斗玩家需要顶住敌人一般 时间。等战友打开农舍地下宣的小门后就可以从这里继续推 遲。离开农舍进入废弃的村落,此时玩家在农舍出口的对面能 够看到一个有自动贩卖机的仓库。第10台电脑就在里面。两与 此同时,驻守在这里的敌人也发现了玩家等人。除了开始攻击 外更放出了猎狗。尽量第一时间干掉猎狗,如果被它扑倒可以 在猎狗张嘴咬脖子前瞬间接下PS槽,成功的话就能够将猎狗脖 :子拧鬍逃生——时机的把握需要多练习,不过只要成功就能够 拿到"Down Boy Down"或就,另外,在被狗扑倒的过程中。 玩家将完全处于无敌状态,其他敌人无法攻击到你,因此大家 可以安心把握时机。进入花房(位置4)并全灭里面的敌人后。 空中出现了敌人的直升机并开始对玩家等人实施火力压制,利 用废墟和墙壁做掩护来到仓库前,梅这星的敌人前干掉后就能 **修在仓库屋找到FI科→82套制防空导弹,用它就能够击落天上** 那个讨厌的家伙——不过需要注意的是当发射第一枚零制导弹 时,直升机会发射干扰弹暴过这次攻击。不过只要再发射一发 **导弹就绝对会命中了。另外,仓库前的能够里有第**11台等记字 电脑。大家在离开前一定不要忘记拿到。

ACTI.5 Death from Abou





随着苦菜斯上财务教授小队到达指定地点,第2-190 欺击机也开始展开了支援作战。本关系家将成为AG-130 政告机的机炮手。在空中支援普莱斯上尉等人的撤离行 物,虽然没有了来自做人的威胁,但如果掩护的目标被歌· 人干掉或是玩家自己误伤到友学,都会导致任务失败。其 实只要注意现在就会发现普莱斯上财等人身上会闪烁出有 规律的光亮,这就是区别取党双方最有效的办法。宣告方 式非常简单,左握杯控制机炮的移动,Y辘切换武器口径 和镜头,所镜为攻击。B鳍切换热是像方式。AC-130攻击 机的机能分为160mm。40mm以及25mm3种口径。160mm。



攻击力最高、攻击范围最广,但发射间隔时间长而且 过大的爆炸范围很容易误伤到友军。25mm机能虽然连 射性能优秀,但攻击力小而且攻击判定小,固此基本 上派不上用场,只有40mm机炮无论攻击力还是性能都 非常理想,战斗中大家只要估算好提前量,使用40mm 机炮键间隔性攻击基本就能应付所有局置了。本类一 开輪提护目标会被来自多方的敌人压在地图的固定地 点(位置1)。此时玩家应该迅速清楚掉逼近的敌人。要 注意的是中途会有坦克以及步兵小队出现。此时正是 获得"Straight Flush" 成就的量好时机(一次攻击杀死5名 以上敌人)。击退了敌人多次进攻后、握护目标会来到 小镇的公路卿。此时会有两辆亩普车靠近,但千万不 甚或奇蚀们,因为接下来接护自标会搭成音音车链線 **春**時。沿途会經过另一个驻守有大量散人的小镇(位置 2),我家宴在盲告车到达前尽量多地消灭小镇上的散 人——并不需要全部消灭,只要保证省普本安全通过 就可以。最后的目的地是废车厂(位置3),发军到达这 且后会下车等待观家为他们开出撤漏的邀略,因为此 时友军不会国处乱走,所以此时无家只要盯住废车厂 的两幢建筑物就可以做到海水不漏。一般时间后接度 的直升机会赶到这里,现家要做的就是清扫干净差温 地点、掩护安军指乘直升机安全撤离。



战斗开始时快速向左则的房膛前进并与坦克 回合,这样就可以利用坦克挡住来自右侧的绝大 部分火力 而玩家只要削减远处废弃的公共汽车 内的敌人数量就能很安全的向前推进、之后的巷 战考验的是玩家的耐心与细心,多选择从二楼的 阳台进行狙击是顺利向前推进的稳妥方法。

在普莱斯等人撤离时,美军方面继续向两辞额 的总统府推进。保罗・杰克逊中士他们围绕着代号 "War Pig"的MIA2主战坦克問敌人战斗到了天明。初 期的战斗玩家依然需要面对来自多个方向敌人的攻 者,这里建议大家在坦克的掩护下快速前往左侧(位 量1)——之前不要志记捡起地上的SVD——利用街道 **李的障碍物做掩护狙击掉前方装备有火箭筒的敌** 人。随着玩家的前进,M1A2也会顿慢沿街道行驶, 利用坦克作为掩护与友军配合能够很容易地离开这 一区域进入市区。进入市区后(位置2)。 敌人的隐蔽 地点增多,几乎街道两旁的建筑物内都有敌人会想 玩家开火。而房顶上更不时有敌人出现用RPG攻击坦 一这种敌人一定要尽快击毙。否则任务很容易 随着坦克被击毁两失败。排除威胁到坦克的敌人 后、剩下的战斗就只是时间问题了。武家宴脑袋在 MIA2主战坦克附近为其清扫道路。如果坦克不肯 遊,说明澈人没有消灭干净。从道路右侧发廊前途 比较安全,不过需要注意的是在街道两侧建筑物的2 服务有1台等记本电脑。另外,卷战部分的敌人是会 不断出现的。想利用温去检养对面的敌人全部干掉 再安全地都和时不现实的。所以观察除了尽量消灭

ACTI.6 War Pig



ACTI.7 Shock and Awe



整个战局都朝着有利的方向发展,看到时机已经 成熟,美军从空中和地面同时发动进攻、各路人马全部 朝着总统府选发。玩家也是其中一员,在本关中与同伴 一團搭乘直升机作为机动解队在战场上为友军部队提供 支援。初期玩家担任直升机的机炮手负责清除右侧的地 面威胁(位置1)。机炮的操作并没有什么特别之处,惟 一需要注意的就是在攻击时一定要多智意显示在屏幕右 侧的枪管热度槽。当热度槽达到MAX时机炮就会因为过 热而强制冷却一定时间。所谓的地面威胁主要是架设在 **房屋顶层的防空机枪、行驶在街道上的装甲车以及裹匿** 于各楼限装备有RPG的单兵。其中防空机枪和单兵都能 等用机炮爆炸后的暴风间接摧毁,只有防御力高的装甲 车需要直接命中才能够将其消灭。完成这一区域的空中 支援后。蜀寨随直升机前往城市的另一侧(位置2)。在 这是玩家的任务是寻找到先前到达这票的被图方军(位 置3)。从直升机下来后只会遇到很少的抵抗、高友军就 在对面建筑物的2层——第15台笔记本电脑就放在左军 所处楼层角落的地面上。会合后接下来就是突覆,正前 方敵人的火力非常猛,惟一安全的路线就是沿着右侧前 进。这里要注意的是虽然战场右侧造筑物的2层驻守着



不少敌人,但如果能够将其拿下,就能够在壁橱。 的地上找到第16台笔记本电脑。再次乘坐直升飞 机后一般时间后会发生剧情,美军一架AH-1"眼 镜蛇"武装直升机桩敌人击落。玩家最后的任务 就是救回幸存的女飞行员。直升机降落地点离合 标有一种距离,不过好在敌人的注意力都集中在 目标身上,因此玩家在前进过程中基本不会遇到 抵抗。因为有时间限制,因此玩家到达失事地点 后要马上背起女飞行员迅速撤退。不过好在这一 过程中敌人的命中率出奇的低、只要玩家运气不 是太差,基本都能顺利完成任务。



初期对玩家最大的威胁就是地面的装甲车,一定要第一 时间将其摧毁,否则死的就是玩家,不过要想顺利完成这一 阶段的战斗,就一定要时刻留意热度槽的变化-出现因为过热令机炮强制冷却的情况。后半部分的战斗难度 并不高、只要交给友军打头阵就基本没有问题,最后营救女 飞行员的部分为保险起见可以先向敌人来的方向扔几颗手棉 弹,之后再背起目标迅速撤退就可以了。

Act2.1 Safehouse







虽然美国在中东战场不仅没有达到预想的目标,更是损失惨 重。而英军方面仍然没有放弃对阿萨编的追捕行动,获得情报称阿萨 德有可能戴身在伊朗西北部地区阿塞拜疆某个小镇,接下来玩家就要 跟随普莱斯小队前往执行抓捕行动。本关是大的特点就是玩家需要在 宽阔的地图上搜索总共6所民宅,以搜寻目标阿萨维的下落。最开始 小地图上全有多个表示目标任务地点的黄点,玩家可以选择前往寓自 己较近的目标。其实每个目标的完成方法都是一样的,只要玩家特房 屋内的貧人全部消灭便会有提示表示该目标房屋已经搜索完毕。玩家 就要前往其他地点继续搜索了。需要注意的是,在任务一开始的时 候,犹家沿道路前进会看到教堂旁边第一幢民宅(位置1)。这里除了 内外都有敌人驻守,当玩家靠近时还会出现猎狗,战斗时一定要注 意。另外,这说民宅的2层房间放有第17台笔记本电脑,记得找到 它。其他目标民宅同样也被重兵把守着,不过本关玩家可以呼叫武装 ····方法是按下手辆十字罐的右罐,之后用光束 **省升机进行空中打击**一 照射質标位置并接下町機——直升机会在一定时间内对目标位置发动 强力火力抵制,借这个机会玩家就可以快速靠近目标,避免在得动途 中運到过多地抵抗。另外,位于地图中间位置能够看到一个水罐,繁 挨着水着有一个一黑是餐馆的目标建筑物(位置3),电脑就在其中-个桌子上。抓住阿萨德后,普莱斯像一头发疯的牛对阿萨德脸部就是 一阵老拳。虽然阿萨博打死也不说到底是谁给了他核弹,但是他的手 机暴露了这位幕后的操纵者——伊莫拉·扎科夫_约



虽然有大量敌人重兵防守,但房间中的战斗并不是难点。 反而是前往目标地点的过程非常危险。首先是敌人的实现非常 好 基本上玩家一出现,远在对面房间内的敌人就会开枪攻击。 而且即便玩家提前将他们狠死,过不了多长时间就有会有敌人补 位。呼叫空中支援是安全移动的惟一方法、不过虽然直升机的火 力猛,但并不意味着命中率高 因此建议大家在直升机开始攻击

Act2.2 All Ghillied Up

伊莫拉·扎科夫"这个名字对于普莱斯上尉来说有着好 不寻常的意义。15年前,普莱斯曾经与狙击精英麦克米兰上。 尉一同潜入皮里皮亚特(Pripyat)刺杀伊莫拉·扎科夫。而这段: 九克一生的经历令他至今铭刻在心。伴随普莱斯上尉的回 忆、我们一周回到了15年前,正如前面所说,本次任务是跟 **随麦克米兰上尉潜入度弃的城市皮里皮亚特。前往租击地点。** 为接下来的暗杀任务作准备。由于这是核辐射区域,所以只图 **要靠近标注有核标记小铁牌标记的区域就会发生屏幕模糊的**。// 效果,如果呆时间长了就会死亡。所以玩家不要到处乱跑。 本关需要在不被任何敌人察觉的情况下完成狙击。不过玩家 只要严格遵照麦克米兰上尉指令行动基本就没有问题。量初 海到的两名巡逻敌人需要先于掉位置信后的一个。这样就不 会被另一人发现。房间外巡逻的散人要等到他走到衬后时再 下手,这样就不会惊动房屋的敌人。被旧的微堂(位置1)有两 个简称,应该先提击掉塔楼上的武人——第19台笔记本电脑 **就在塔楼上,进入板堂后有梯子可以爬上去。宾开秋堂后先** 要躲过巡逻的直升机,随后潜伏在枯草从中等巡逻的敌人小。 队离开才能继续前进。穿越有着大量废弃集装箱的区域时(位) 置2),同伴会"嘘"的一声让玩家停住,他面朝的地方有3名数。 人,而第20台笔记本电脑就在他们中间——从另一侧靠近。 慢慢爬过去能够在不惊动敌人的情况下拿到电脑。在最后都 分。玩家要跟随麦克米兰上耐快速跑到路中央卡车下面,并引 **僧伽道过这段区域(位置3)。离开大路后,在进入楼区前要注**" 意隐藏,因为远处楼顶有敌人的狙击手(位置4)、男外。狙击 手身旁的房间有第21台笔记本电脑。



皮里皮亚特(英语,Prypiat或Pripyat)位于北纬51°22′60″,东经30°6′0″,在乌克兰某辅州集 近白俄罗斯边界的地方。因为1986年发生的切尔诺贝利核电站泄露事故而成为了一座让人"谈虎色变"的 的鬼城。在事故发生前人口约49400人。如今,皮里皮亚特及附近地区在几个世纪之内都不适合人类定 層。事故泄漏出来的高危害放射性同位景黑要300年才能衰变到国前强度的千分之一。科学家估计大约 需要900年的时间人类才能再回到此地居住。

Act2.3 One Shot, One Kill

达朗度实实馆局,推利用MB2.90 Califor Steller Billion 在800米外对伊莫拉·扎科夫进行理由。最相對标并不会 马上出现,两是要等一会才会随车队到达交易地点。由 于美国转运,因此强当时犹求需要考虑包括目标移动施 度、方向、周围环境等等省多国策。决不能**贸然开枪**一[。] 一尤其是要考虑到风道对弹道的影响,一定要随时现象。 旁边汽车上旗帜的摇摇频率。在是关键的时候,激人巡 逻的宣升机会挡住玩家的视镜,此时一定要沉着,颇为· 很快它就会飞开,而或家婆做的就是马上找到目标--爾为当武装宣升机飞走后扎科夫与交易人被崩。而此时 正是是住时机。听到麦克米兰下达"Take the Shot"的命

"养一宣停首在这一区域。无论玩家瞄得有多准,都只会打" 摔了扎科夫的一只左手,两命中目标后直升机会马上飞向。 概象方向,此时只要祖死皇面的驾驶员就可以将其由落。 随后观察就要迅速跟随表克米兰沿窗户当高大楼、拥为报 快整幢大楼都会化作火海。接下来来家就要与麦克米兰一个 同進再散人的抓捕,沿途会遇到很多敌人。但只要干掉推 路的敌人勒保施退路线就可以,千万不要与他们过多地到 植。南开大楼后会遇到另一架宣升机。取出它两侧的发动 机损害具就能够搞定。但能后是完米兰会国为监禁至伤而 不能自己恭敬,而家只能背着他继续前进。进入第二幢大 鐵(位置1)局,这里不仅有款人把守更有推购。这里大家帮 要多与麦克米兰配合才能安全前撤。另外,高开大楼时能

够在门口的右侧看到做佛,沿楼梯来到顶层房间就能发 要第22台笔记本电脑。到达康弈的游乐图层(位置2),将 麦克米兰放到州定地点就会进入最后阶级,此时会给死 家一定时间在整个区域安装地雷、国为很快激人的大量 進兵就会赶到,而玩家要做的就是在友军收摄宣升机局 达之前看下来。普通难藏下这一战并没有什么需要注意 前,因为麦克米兰本身是不会被打死的,因此火家完全 可以用他做掩体专心攻击从另一侧包抄上来的敌人。而 高端度下、暴露在外玩家基本上提不了多长时间、量安 全的办法就是利用"无款售票厅"拖至时间等待救援的到 来。另外,当職人的宣升机帶着增援出現后,位于同伴 所处位置1点方向的小巷中,之前关着的门会被增援的款 人打评,第23台笔记本电脑就在里面,需要注意的是。。 如果玩家靠得过近。门是不会开启的。



左唇建议

本关最难的地方就在最后等待直升机救援的部分,而 这一部分的后半段,也就是从敌人直升机降下增援后更是 修罗场。这里的战斗敌人会从整个前方区域冲上来大量追 兵,而且他们都会采用迂回的方式边躲避攻击边逐步靠近 玩家。正常打的话需要玩家狙击水平相当高,而且到后期 需要担任应付从右侧绕过来的大量敌人,不过这里有个安 全地点可以让玩家躲过敌人的猛攻。在康天轮旁边废弃的 售票厅,玩家只要趴在里面就能避开敌人的火力,而在接 下来等待提军的过程中,玩家要做的就是及时将敌人的手 雷扔出售票厅。由于不断有手雷在玩家避身的售票率附近 爆炸、因此并不用担心敌人靠近。用这个龟缩大法惟一需 要注意的就是在后期敌人会扔过来闪光弹。如果中招一定 要持续向门口方向开枪、防止敌人趁机冲进售票厅。

Act2.4 Heat

得知阿萨德被英军抓获,并不知道他已经被 枪决的扎科夫马上派来了大量增援企图管救他。 而**善莱斯上尉一行人要在被完全包围之前突出重 置、到达指定地点搭乘<u>离</u>升机离开这里。本类一** 开始建议玩家前往路边废弃的教堂阁楼(位置1)。 因为这里随地放着大量的PPG---最好是能够保留 两发™G,用处稍后再说。简伴会先引爆一连串爆 炸重创新人的先头部队,之后玩家只要在阁楼上 慢慢狙击就可以。一般时间后随着敌人坦克的到 达、玩家就要及时撤离教堂并向后放移动。沿途 能够看到一架坠毁的直升机(位置2)。上面的重机 枪可以帮玩家抵御住初期的追兵。很快天空中会 出现4架直升机。它们虽然不会攻击玩家。但却会 带来大量敌增援,不过此时它们会在空中静止一 段时间,如果之前留有RPG,现在就是获得"Bird ion the Ground"或就的最佳附机、继续向后推设讲 入民宅(位置3),这里每个窗边都有用于起爆地营 的装置。玩家需要逐个使用后才能继续后撤。随 着敌人增援的增加、蔬家最后将随小队搬退到一 所农场(位置4)。好在这里的农舍中有大量弹药。 更能找到FGM-148"标枪"单兵智能导弹,只要推 毁了远处的4辆战车。本关就能进入到后半部分。 此时会收到友军发来的信息,要求玩家在指定时 间内到达河边与直升机回合。虽然又要这返回 **会,但好在玩家可以邀请空中崇炸。只要将豪炸** 目标询问款人的密集堆点、款能够快速消除推退





当可以召唤空中支援后,建议大家在友军开始轰炸后当上前往右侧 的农舍。如果速度快的话,从右侧走可以躲过不少敌人。在农舍外面会有 两批敌人排着队从远处靠近,召唤空中支援就能够安全搞定。在前进途中 要时刻注意渠道前方,因为有时这里会藏有一名敌人的狙击手。到达山腰 中间的小量后先不要急着冲出去,因为此时友军还没有到达,差不多还剩 1分钟时玩家就可以从小屋正门出去,沿着左侧的篱笆迅速冲向山下的废 气加油站,之后只要等到发军与敌人交火后就能够趁机登上直升机了。



AC12.5 The Sins of The Father



此功当出包围圈的苦菜祈祷人精作调整便投入到 了下一个作战中,虽然同前还没能找到扎科夫的能臣 地点、但他儿子的情报已经被我们掌握,接下来玩家 就要与普莱斯小队抓捕国标、希望能从他口中编到者 孤獨的藏身地点。在夜幕的微抄下玩家与小队成员一 周接近國标加油站(位置1),迅速击毙房貳与哨塔上的 **敢人后签个加油站被表方控制住了。而接下来就是仍** 美成数人的样子等候扎科夫儿子自己递上门来。加油 站的餐馆桌子(位置2)上能找到第24台笔记本电脑。不 过因为全灭这里的敌人后领快就会进入下一章节。因此 一定要抓紧时间。画面切换后、玩家会装备着狙击枪被 安排在喃塔上,不过因为婆提活的,因此千万不能瞄准 **同标开枪。虽然夹装成功地消灭了车队的大量敌人,但** 扎科夫的儿子还是侥幸递出了包围,玩家接下来就要紧 果其后防止目标消失,沿途会在街道上遇到敌人的拦 着,不过此时没有时间跟他们纠缠,利用两边的民宅快 遭遇过就可以。差入楼区后,蜀家会来到小巷中的停车 杨(位置3)。除了有不少敌人把守外。第25台等记本电脑





小巷中的停车场的战斗比较麻烦,因为狭窄的 地形令玩家无法迅速通过,战斗在所难免。除了初 期马上击狼停车场中间的几名敌人外,在战斗开始 后建位大家从另一侧绕过去先上2楼盒电脑,之后 居高临下快速清理停车场残余的敌人。要注意的 是,对面大楼顶部会有多个敌人,移动时一定要多

就在停车场右侧的建筑物中,建议大家在路口选择右 转直接搬到难算物的楼梯处。当扎科夫之子跑到大楼 后,楼上会有重视枪压制玩家(位置4)。不过只要等 "一会我方的富升机就会让它安静下来。權内的追捕就 比较简单了,只要跟随同伴愿步前进就能安全通过。 最后在大楼的楼顶扎科夫之子无路可建,在与普莱斯 等人对峙一般时间后按枪会杀派。

Act3.1 Ultimatum



仓库前的战斗虽然并没有什么需要特别注意的地方。但如果稍不留神就有可能前功尽弃。关键是玩家要 迅速干掉初期几个快速推进到中场的敌人,否则等后面的增援跟上后就很难有效抑制住敌人的补位,战斗将 发展成粘着状态。随后在楼顶出现的RPG也要尽快狙掉,否则即便是没有被直接命中,震波也会严重影响玩 家的行动和反应,如果此时有手雷扔过来就非常危险了,另外,高难度下敌人扔手雷的精准度非常高,玩家 一定不要在某个地方待太长时间 尽量多用手榴弹位置及制造转移的机会。

有揭情报表示。扎科夫在俄罗斯境内藏匿有一处导 弹发射基地,为了调查情报的真伪、玩家再次出击。沿 途基本上并不会遇到敌人的抵抗,沿道路一直前进会看 到一个荒废的小镇子(位置1)。在中间的建筑物2层关押着 一名叫做格里格斯(Griggs)的俘虏、特他救出后我方的战 ——需要注意的是当发生战斗后。**会从一** 力得到了提升一 些原本关闭的房间内出现敌人,一定要提前做好准备。" 小队一行人与格里格斯一同离开民宅后沿大路继续前进 就能看到远处高高耸立着的铁塔(位置2),玩家要利用手 中的C4特其炸毁——这里的C4是流程安排必须要使用 的,因此不会消耗玩家手中C4的数量——要注意的是。 起繼C4對一定不要误伤到旁边的友军。经过一段对话 后,穿过铁丝网沿路来到了敌人的基地(位置3),发生第 一次遭遇战前玩家能够找到大量弹药,建议跟换于中的 武器、用狙击枪的话后面的战斗会简单一搬。仓库的战 斗玩家要面对大量的敌人。 不过好在藏地上有不少油桶 可以被击爆,利用得好就可以高效地消灭敌人。另外。 除了正面的敌人外,远处楼顶会有装备了RPG的敌人。 定要优先干掉。结束这里的战斗后不要着急前进,因为 在仓庫中右侧的房间显能够找到第26台笔记本电脑。接 下来的战斗基本上都大同小异。直升机带来的增援完全 可以交给简伴干掉。不过要注意的是敌人会放出猎狗。 大家不要因为打狗闹随点暴露了自己的位置哦。



Act3.2 All In

航在普莱斯小队顺利接近目标地点的时候,顺前的[景象令在场所有人都意识到了形式的严峻——已经被遇 到了絶難上的扎科夫向美国发射的两枚核导弹。现在的 当务之急就是立刻前往发射控制台阻止导弹的继续飞 行,导弹一旦引爆后果将不堪设想。迅速触小队沿路到 达敌人的基地(位置1)。这里的天空虽然有武装直升机 守卫,但很快就会被同伴的导弹接下来。突入基地后敌 人的抵抗空前猛烈,既家只有在集装箱的精护下逐步向 前推进,不过在沿途会遇到敌人的转甲车封锁道路,如 果是从正门进入基地的话建议大家先扔一颗烟雾弹,之 后在烟雾的掩护下迅速接近装甲车的后都安装好C4炼; 弹,接下来只要返回安全地点引爆就ok了。基地的营房。 区更是被重兵把守、玩家基本上只有两条路能够选择。 其一就是沿基地右侧前进,这样遇到的主要抵抗只来自 发射场入口处(位置2)。两大门旁的建筑物旁边有条小。 籍能够通往楼后面,第27台笔记本电脑就在那里。另一 条路域是沿左侧前进,不过中途会遇到由正面推房不断 出现的敌人以及二层的火力点,虽然拿不到电脑,但从 楼梯能够上到发射场旁边的建筑物楼顶(位置3)。这里 不仅有大量弹药,更能够找到FGM-148"标枪"单兵智能

导弹。用它可以轻松摧毁发射场上的所有装甲率,雕局 只要跳下去就能够避开入口的敌人直接进入发射场。男 外,进入发射场后沿着右侧道路前进,电脑就在导弹发 射车旁边的仓库地上(位置4)。





到达敌人基地时不要随友军进入,而是等双方交 火后从外面绕到左侧的旁门, 利用C4炸开入口。这样 的好处就是避免初期与敌人正面交手,而虽然炸开入口 后玩家马上就要面对敌人的装甲车,但旁门附近的弹药 补充很充足,两枚RPG就可以轻松搞定。进入后一定要 与同伴合作攻下左前方的建筑物、虽然敌人的抵抗非常 猛烈,但只要拿下这里后面的战斗基本上就是玩家一边 --三楼平台除了有大量RPG外还能够找到反坦克 导弹。用它就能够轻松搞定发射场里面的两辆装甲车。 除此之外,从这里还能够直接跳入发射场。这样就能够 避开了原本需要在发射场入口前进行的战斗。

Act3.3

No Fighting in the War Room

利用发射并,联合战队终于进入了位于地下的发射基 端,而现在要做的就是和时间竞赛,迅速找出控制中心并终 此核导弹的继续飞行。福对于前面的战斗。本关的流程反而 非常简单,玩家要做的就是消灭沿途的敌人。粤快沿道路到 达指定地点。初期玩家会从浴室(位置1)的天花板上进入导弹 基地,离开浴室后就会发生第一次交火,由于过道狭窄。圆。 此玩家只有干掉对面的敌人才能安全推进、需要注意的是, 浴室有两条路可以选择,左转全进入狭窄的过道,而又转则 会先经过食堂,因为食堂的战斗完全没有意义,那里也没有 什么可以更换的武器,因此建议大家不要去演费时间。通过 过道后会在下一个转弯处发生第二次遭遇战,打法与前面的 一样、嫌麻烦的人可以用手榴弹开稿——这里通道的左侧有 个香晴的会议室,第29台等记本电脑就在桌子上。经模梯来 到下一层的仓库,这里的地形就要复杂得多了。普通难度还 好说,高难度下想从正面突破会非常困难和耗时间。难议大 家选择主路两侧的小路送回前递。接下来要经过导弹发射 井、注意这里每条通道都有敌人埋伏。而通道对画更有两名 敌人绝守。勒妥的办法就是先扔等雷特理伏的敌人搬出来干 掉。之后再慢慢干掉远处使站着的敌人。通往密闭门(位置2) 的一般路程需要玩家快速通过,否则就会因为被卷入爆炸而 消职。进入密闭门之后进过一段时间眼前的大门被缓慢打 **开,正面虽然还是有敌人抵抗、但与同伴配合很容易就搞** 定。在道路尽头会有小路通向一个什么都没有的房间,一般 剧情后玩家可以在墙壁上装设C4,引爆后会出现新的场所。 而控制宣獻在这里(位置3)。这里的敌人并不多,交给冲进去 的同伴很快就能搞定,而玩家要做的就是迅速找到控制器输 入密码终止导弹的飞行-----男外,在位于入口对面的小办公 宣桌子上,玩家能够找到最后一台笔记本电脑。完成终止导 弹的任务后玩家还需要赚腌小队撤离地下基地,不过此时被 人的数量已经相当少了,在友军的支援下很快就能到达目的 地车库(位置4),捕束这章的战斗。





从位置1到位置2这段路程的战斗是最艰难的,因 为这里不仅地形复杂而且敌人的位置隐蔽补位又快,时 间拖长了对玩家相当不利。下楼后的仓库部分是难点 这里主路部分基本上玩家是不可能强行通过的,比较保 险的方法是用手榴弹压住敌人的火力,玩家自己尽快由 主路进入任意侧的小路,需要注意的是小路上同样埋伏 着不少敌人 不过玩家只要小心前进就可以安全通过一 一这里需要玩家有较高的应变能力 尤其是在激烈的战 斗中还要时刻留意敌人扔过来的手榴弹。发射并部分难



度相对低了一些。如果遇到几个敌人一周出现,玩家真要利用场地中间的发射管作为横体逐个击破就可 以了。

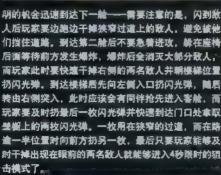
Act3.4 **Game Over**

虽然玩家所在的小队成功抢夺了敌人的汽车。虽 育了导弹发射基地、但接下来要应对的则是身后紧迫 不會的大量追兵。每一辆卡车上面都有大量的敌人。 被他们集中攻击无论是谁都会马上牺牲,不过好在玩 家可以購下利用汽车两旁的挡板暂时降藏,看准敌人 攻击后的间隙马上起身反击就能够化险为真。解决了 第一辆卡车后男一辆卡车冲了上来,此时队友会提醒 玩家敵人正在准备发射FFG,第一时间干掉车顶露出头 的那个家伙、否则很快玩家的汽车就会被轰翻。一座 串交通事故帮玩家暂时解决了危机,不过很快敌人的 武装直升机边感到。虽然直升机在空中裹狂地攻击玩 家,但好在崎岖的山路以及复杂的地形为玩家提供了 绝好的掩护,玩家要做的就是利用汽车上的RPG进行率 制性攻击,再坚持一会就会进入游戏的最后部分了。 当玩家的小队驾车来到河边前时发现大桥已经被推 **载、被堵在断桥上的玩家只有拼死抵抗越来越多的迫** 兵、然而隨著剧烈的爆炸、小队的防线彻底被击溃。 看着同伴一个个侧下,昏迷状态下的玩家看到身旁负 伤的普莱斯上尉从地面划过来一把手枪……

Eniloqua

le High Club

如果你能耐心看完本作的Staff字幕,就能进入这 个名为"高空俱乐部"的隐藏关卡。本关是根据真实发生 在历史上的一起反恐行动改编而成的,玩家扮演反恐部 队的一员。在时间隙都内营救出被恐怖分子劫持的重要 人顏,并从即将爆炸的飞机上逃生。普通难度下玩家基 本上只要跟着简件混淆能够顺利完成任务——可以说本 关就是为了让我们体验一下真正的反恐行动究竟是什么 样子。不过老兵难度下难度就一下于上来了,由于关卡 对时间的要求相当奇割,因此整个行动中战斗成了需要 避免的事情。当然,在狭窄的飞机中是不可能避开敌人 的视线前,而时间上的限制更不允许玩家玩什么"能术 碟报潜入",真正决定行动成功与否的关键就掌握在玩 家手中的4枚闪光弹上。闪光弹的特点就是利用瞬间强 光令周围的人丧失观察与判断能力,利用这一点就能够 在狭窄的空间制造机会迅速前往下一堆点——做人并不 需要玩家亲自解决,玩家作为突击先锋的真正作用就是 制造突藏口,迅速前往下一目的地,其他诸如歼灭敌 人、搜寻生还者等工作自然有后面的队友专门负责<mark>、任</mark> 务一开始要无视从单间出来的敌人直接跑向前方的害 舱、干掉门口的敌人后马上扔闪光弹,利用敌人暂时失



文 纱迦、BD 四四二丁

《使命召唤 4 现代战争》(以下简称《COD4》)的优 秀是无庸置疑的,但是如果它仅有一个单机模式,那么 它也不可能从众多媒体手中拿到满分评价。本作的网战 模式比单机模式还要精彩。如果你仅仅只是把单机模式 通上几遍,那么量多只是玩到了游戏 30% 的内容?

怎么样,是不是已经动心了?不过如果你现在才加 入战斗的, 被人虐是免不了的。那该怎么办呢? 没关系。 下面的内容便是网战的教程。虽然不敢说在看过之后就 能成为 Xbox LIVE 上方人敬仰的高手,但绝对可以让你 少变学费。

(COD4) 网战模式的一大特点 就是引入了升级的要素。升级在很 多主视角射击游戏的网战模式中都 有、但地位和意义都不如(COD4) 这么高。当你获得经验值时,解 幕上会出现提示, 比如在 Team Deathmatch 中每杀死一个敌人都 能获得 10 点 XP, 这时屏幕上就会 出现"+10"的标记。

(COD4) 网战模式引入了 XP 的概念,XP 其实就是经验值。当 经验债累积到一定程度后就会升 级。升级之后虽然不会增加玩家的



任何能力, 但可以开启新的挑战或 获得新的武器和装备, 因此对游戏 有极大帮助。

'你可能会想, 如果这么设定的 话岂不是强者愈强、弱者愈弱?这 话有一定道理, 但游戏中初期可 以使用的武器中就有极为好用的武 器,因此玩家不用过于担心。

在《COD4》的网战模式中, 级别的上限是55级。55级升编后 PRESTIGE MODE 就会开启。选择 这一项之后即可进行转生,转生之 后等级会变为1级,同时不保留任 何东西, 和重新开始游戏没有区别。 特性的惟一好处就是表示等级的微

> 章会变成特殊标记, 不断转生 的活还能不断拿到新的特殊标 记. 转生最高十级,每次都有 不一样的图标。当然,在你转 生之后, 各质技术统计依然是 保留的。重新白手起家倒也不 失乐趣。

如果能够在不死的情况下连续 杀死敌人,会获得额外的奖励。3 连杀司以发动 JAV, 5 连杀可以仰 01. 轰炸, 7连杀可以呼叫量针机。 发动的指令都是按十字键的一。

UAV 是对战场的扫描, 发动 UAV 后敌人的位置将标在罗盘上, 我方全部队员均同以看到。不过若 是敌人装备了UAV Jammer 的话 是看不到的, 另外由于考盘显示范 围有限, 图自己太远的敌人只会标 出大致方向。如果想掌握详细位置 的话,得按START 键则看全地图。

轰炸是非常强力的攻击手段。 发动后会出现全地图让玩家选择轰

炸地点,选择之后 过几秒钟我方轰炸 机就会分三批轰炸 指定地点。轰炸不· 能同时进行。但可 以和直升机会起使 用。炸死的敌人将 记入发动者的账 上, 注 微轰炸 虽然 对我方队员无效,

但会影响着强范围内队员的行动, 另外也会炸死发动者。

直升机是游戏中最强的杀人手 段 呼叫来的童舟机可以在空中盘 旋绳长时间,而且会自动跟踪敌人; 杀敌效率远胜轰炸。被自升机打死 的敌人同样会记入发动者的账上。 而且对我方队员包括发动者均无危 宫。直升机盘旋一段时间后就会离 开,被敌人击坠的话会提前消失。

当玩家满足发献连杀奖励的条 件后, 不必急于发动。不过如果达 成高连杀的奖励条件后。低连杀的 奖励就不能发动了, 另外就算玩家 被打死, 也依然可以在苏生后发动 连杀奖励。当然连杀纪录就得从头 来过了。



(COD4)的网战模式为玩家准 备了数量繁多的挑战项目。完成这 些挑战项目,除了可以获得 XP (经 验值)外、还可以获得一些新的要 素,可谓相当实用。挑战项目在初 期并未完全、只有等级提升后才能 解开新的挑战项目。每个挑战项目 在达成之后就不能再挑战、某中部 分挑战项目会有级别之分,这部分 挑战项目的每个级别同样是无法反





复再挑战的。

需要注意的是, 在挑战顶目解 '开之前, 即使你提前达成了条件也 不算数。此如 M18 MARKSMAN 1要求玩家干掉25人,在这个挑 战项目解开之前,无论玩家以M16 于掉多少人,都不会计入到这25 人之中。

最后,如果将每一类枪的挑战。 全部完成,就可以获得对应的黄金 珍藏版。当然、除了外观不同之外、 性能是不会有任何区别的。

首先需要说明的是,本作因 为有着众多武器和装备,再加上》 实战情况瞬息万变,要想总结出。 立于不败的战术是不可能的。小 编自己也并非杀迪 LIVE 无敌手的 达人,最好成绩也就是世界四千 多名。下面提到的战斗心得仅供 大家参考,最主要的还是要靠实 战去积累。

《COD4》 阿战模式中出现的 人都极为脆弱。一般说来只要一 梭子子弹就能送人上西天,稍微 厉害一点的枪更是可以数发就干 排一个人。因此双方相遇时要想 取胜就得谨记"快"和"准"两 个字。

所谓快,指的是能迅速开火。 对于咸力大的武器来说秒杀敌人 并不难,这样一来能先开枪的话 自然有优势。所谓准、指的是要 能打中敌人。如果打不中敌人的 话,再快也是白搭,这个道理很 好理解。对于初学者来说,先要 学会尽快拿枪瞄中敌人身体。水 平提高之后就要练出快速瞄准敌 人头部的本事。

基本上 (COD4) 的远距屬意味 着敌人在脳具中接近准星大小,近 距离意味着 10 米以内, 其间为中距 离。近战一般发生在魏穹或室内, 一旦与敌人遭遇后,一般察说玩家 不应举枪进入瞄准模式, 而是应该 直接射击,同时要一边开火 一边左

右移动。因为举枪 需要时间,进入锚 **准模式后人的移动 承度会下降**, 南这 个时间倒不知直接 开火秒人算了。

值得一提的是 近战中用刀也是很 **有效的。如果与敌** 人超近距离遭遇的话。最佳方案是 直接走过去一刀。因为再厉害的枪 除了爆头外。也得数发才能干掉一 个人, 而刀是一击心杀的。

对于初学者来说, 要想提高近 战的生存率。注意在拐弯处不可随 意跑动,因为跑动中开枪需要时间。 MPb是给初学者推荐的近战武器。 威力大、射承快旦无需举枪。



中距离战和近越木同的是, 由 于敌人较远。不举枪进入瞄准模式 的话直接命中敌人有一定难度。当 然汶也才是难事,但总的来说若 能练出左右移动中快速坐枪瞄准头



部射击的本事, 中距离战就无敌 了。不过中距离的变数也不少,比 如枪榴弹就很霸道, 只要瞄个太概 位置一枪轰过去基本上就挂了。此 外还有部分玩家喜欢遇敌后立刻的 下,对于喜欢移动时将枪口保持在 上方。或尊连发跳动大的武器(如

> AK47) 的玩家来说正 好相克。对于初学者来 说。很容易出现站着原 地不动举枪对轰的情 况, 这是中距离战的大 忌。若是练不出左右移 动中的好枪法, 胸下也 此始鲁不动好。"

对于 和学者来说, 轰炸是相当 可怕的。其实在开始轰炸前,在罗 盘上会先出现轰炸机图标。此时离 轰炸开始尚有几秒钟时间,这个时 候就应该迅速躲入安全的室内。不 过需要注意的是,即使身在室内。 如果靠近门窗, 或是天花板有洞的 话,仍有可能被炸死。另外窒外也 有一些绝对安全的地点,这个就需 要抗家自行了解了。

直升机应对法

如果单纯只是躲避的话。只要 躲在室内远离窗口,就可保万事大 吉。但我们显然不能被动,这就需 要了解直升机的特性。直升机其实 很少会攻击远处的敌人,而且如果 有障碍物阻碍的话也不会透墙攻击, 这就给了我们生存的空间。

此外直升机也可以用武器打下 ·来,常用武器自然是火箭筒, 轻机 枪的威力也不小。不过打飞机时必 然会要露在直升机的火力之下。很 危险。最好的武器就是仅在部分关 卡出现的固定式重机枪,用它打飞 机只需几秒钟时间。

远距离战

(COD4) 里的大部分武器在 近距离战中都需要点射, 连射的话 除了M4: G36C 等少数武器外都 会偏得厉害。远距离战时准是最重

要的,发现敌人后 暴来相選与自果胶 露,不要慌,脳准 了萬用点射慢慢打。 如果双方同时对上。 谁先瞄准谁就有优 势的知果没有自信 的话不妨躲起来寻 找机会。不过严禁

下次在同 位置出现。因为对方有 可能 - 直瞄着你。

、远距离战对武器的要求比较 高,除了狙击枪之外,M60E4、 G3、M16A4、M14 是最强大的武器。 基本出一两发点射就能送人归西。



在 (COD4)·中、只要开枪 就会暴露位置(装备消音器除、 外), 如果有 JAV 更是可以知道 全部敌人的瞬间位置 (装备 UAV Jammer 除外)。因此玩家在战斗 时要时刻留意罗盘的位置, 不能光 **阿着观着屏幕。**

除此之外,玩家还应练就一身 听风辨器之术。当有人在附近移动 时,可以听到其移动时发出的声 音。而我方队员的位置是会随时显 示于罗盘之上的, 因此可以轻易 辨认出是敌是友。尽管装备 Dead Slience 后移动不会发生声音,不 过在实战中装备 Dead Slience 的 玩家并不多。



最后就是要 熟悉地图。如果 你能做到一看罗 盘上红点鳍位置。 就能联想到敌人 此刻躲在什么样 的地理环境下, 那么就算是神功 **己成** ?

Martyrdom。应对法

后自动扔下一颗手雷、俗称"死后 扔鶴"或"玉石俱焚"。遇到喜欢点



装备 Martyrdom 的作用是死头 装备这个能力的玩家得时刻小心。 如果在近距离打死的话立刻留意是 否会有手雷标记, 育的话就要立刻

> 这个技能在实战中有很多玩家 装备、因此务必要小心。相比近距 間、玩家更要小心在中距离打死敌 人后不可迅速靠近尸体,因为很有 可能 过去就被雷炸了。

LastStand。应对法

装备了 ast Stand 的玩家在被 直接击腿之前可以掏出手枪再射击。 段时间,还可以使用匕首近身攻击。 和 Martyrdom 比起来。这个技能的 威胁要小很多。一般来说将对手打成 这一状态后, 再补上一枪送其归西并 不难,不过也有大意的玩家上当。这 里所说的应对法,其实是提醒大家活 用这一状态,因为此状态下敌人的生

命力极其脆弱,而且转向很不方便。 很多挑战都可以由此轻松达成。如用 手雷硬死敌人等等。



网速应对法

在网战中按 BACK 键。可以 查看参战人员的网络信号, 其中 4 格(绿)信号为最佳。1格(红) 信号为最差。在奴方武器、技术 相差不远的情况 化、1 格如果对上 4 格, 将死得惨不思睹。就算你目 测已经先击中了敌人, 但死的往 往是你。从死亡回放中可以看到, 你的子弹完全打偏了。

其实最佳的低网速应对法, 就 是不打,不过退出的话也算你输掉 此局。这里分两个方面来讨论网束 问题,一个是如何更有效率地寻找

信号好的房间,另一个是网速很差 的情况下如何战斗。

(COD4) 采用的是 P2P 的传输 技术, 信号是好是坏全看玩家与房 主之间的信号传输速度。因此如果 中国玩家进了欧美玩家的房间。 般来说信号都不会好,只有连接到 中国和日本玩家的房间时才会看不 错的信号。光靠搜索房间,找到 好信号的几事不高, 这里推荐选择 PARTY NYTE。除了微清其他人 来玩, 还可以选择加入其他玩家正 在进行的游戏, 前提是你和他们打 过。如果发现信号不错的话、就激 请他成为你的好友吧,这样以后就

方便多了。

如果网读很 美但又非要一战 的话, 也不是完 全不能打的。这 里推荐使用枪榴 弹, 枪榴弹的霸 **道使得玩家即使** 信号不好也能在

中距离战称雄。枪榴弹打光后,切 记不可写敌人近战, 因为有严重的 延迟。所以我们只能攻击站在远 处不动的敌人。用 M16A4、G3、 M14 和狙击枪的话, 秒系站着不 动的敌人还是绰绰有余的。如果对

方不停**地移**边就不要开枪,因为很 推命中而且最暴露自己。另外在网 速很差的情质下, 刀是禁止使用 的,除非对方背着你且站着不动。 另外部分地图和模式在网速很差 的情况下最好不要碰。

开启要素

Demol 1 ons Class (Weapon Class) Sniper Class (Weapon Class) 可以创建 Class Gun Cha enges 增加玩法 Domination, Ground War M40(Sn per Rills) Lest Stand (Perk Class 3) Boot Camp Challenges 1, 增加 执法, Sabotage, Headquarters M4 Carb ne (Assault Rife) UAV Jammer (Perk Class 2) 可以编辑 Cian Tag. 增加玩 法, Search and Destroy, Team Objective, Team Text cal Mini Uz (Submachine Gun) Bomb Squad (Perk Class 1) Boot Camp Challenges 2, 增加玩法, Feam Hardcore M1911 (Pisto)

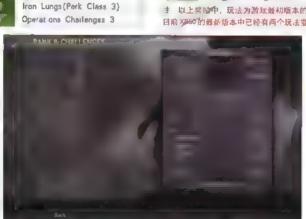
Martyrdom (Perk Class 2) Boot Camp Challenges 3,增加玩法 Old School, Cage Match Oldcore M60E4(Light Machine Gun) Sleight of Hand (Perk Class 2) Operations Challenges Dragunov (Sn per Rifle) Claymore (Perk Crass 1) Operations Challenges 2 G3(Assault Rife)

AK-74L (Submachine Gyn)

Double Tab (Perk Class 2) Killer Challenges M1014 (Shotgun) Bando er (Perk Class 1) Killer Challenges 2 R700 (Sniper Rifle) Eavesdrop (Perk Class 3) Killer Challenges 3 G36C (Assault Rifle) Overkill (Perk Class 2) K er Cha enges 4 P90 (Submachine Gun) Frag x 3(Park Class 1) Humiliation Challenges Desert Eagle (Pistol) Dead Silence (Perk Class 3) Humiliation Challenges 2 M14 (Assau t Rife) Humiliation Challenges 3 Humiliation Challenges 4 Barret (Sniper Rille) Humiliation Challenges 5 El te Challenges MP44(Assault Brile) El te Challenges Z Elite Challenges 3

主 以上奖励中,玩法为游戏最初版本的玩法 目前 3960 的最新版本中已经有两个炭末变化了

可以使用 Prestige 模式



往 因为實方數不斷到游戏權式进行改变 这里提到的资料为 2007 年 12 月 13 日勤新启的版本

Team Deathmatch

抗的人最多 42 的模式, 也是最 经典的模式。游戏要求6~12人 参加,分两组展开莞争。对手每死 一人, 我方即得10分, 任意 方 先达到 750 分即为胜利。如炮无达 到 750 分,时间结束时分高的一方 获胜, 同分则为平局。在比赛结束 时,还能拿到局分,局分的高低受

目前此模式可使用的地图为 15 个、仅 SHIPMENT 一关不能在此模 式使用。

玩家等级影响。

Freesfor-All

条款 +10 4~8人参加。在这个模式中设有 队友,全是敌人。每杀一人可得5分, 先拿到100分的人即为胜者。若无 人享到100分、时间结束时分高者 为冠军。根据玩家的表现还可以获 得局分奖励。

Mercenary Team

+2 Deathmatch 没有区别。仅是会打破 CLAN 组 队。当玩家的等级达到12级时, 可以编辑自己的CLAN。在Team Deathmatch 分组时。拥有相同 CLAN 的玩家往往会优先分到一组。 但在此模式中这一设定不存在。

Domination

+15

此模式要求 6~12人参加。 俗称"夺旗"。

在此模式中地图上有3面旗帜。停 留在旗帜所在位置即可开始夺旗, 夺取之后该旗帜就会成为我方的。 多名队发同时参与夺旗时,夺旗的 速度会明显加快。势力获得的分数 会根据当前拥有旗帜的数量而随时 间不断增加,专动""几分的一方 为胜方

GroundiWar

+2 求8~

加。形式会有 Team Death 和 Domination 两 种, * Deathmatch 将获胜的分数提高至 1000 分外, 其他规则不变。此模式 同时参加的人数是最多的, 也是打 起来最热闹的。



Ш

Sabotage



+5 +1 +20

+20

此模式要 求6~12人参 加, 俗称"破 坏"。在地图上

会有一个炸弹, 双方各有一个目 标、任意一方将对方的目标炸掉 即为胜利。炸弹和换带炸弹的人

的所存位置会在地图上显示出来。 此模式杀人完全不影响胜负, 不 过死后要想苏生的话得经过一定 84fil).

时间结束时如末分出胜负,会 采取突然死亡法, 即双方队员死 后不能历生。此时将对手全灭也 蘖胜利, 如果时间结束时依然设 有目标被爆破、贝箅双方平局。

Search, and Destroy



+25 +100 +100

此模式要求 6~12人参加。 俗称"拆弹"。 此模式采用 7 周

4 胜制。其中一方扮演攻方,一方 扮演守方,3局之后双方角色轮换。 攻方成功安上炸弹并让其爆炸即为 胜利、守方拆掉炸弹即为胜利。任 总 方将对手全灭也算胜利。但如 果炸弹被安上, 那么就算将攻方全 **大也不算守方胜利20号方还必须将** 炸弹拆掉。

不能历生是这个模式的最大 特色。也正因为这个设定。使得 本模式的得分相当高。局分另算, 但玩歌奶酒对全队做出贡献才能 拿到局分,至少要求曾击中过对 手一块才有望分红。另外尽管果 用7局4胜制,不过玩家每点 小局在技术统计上都可以给 WIN 的次数加上1。

如果你技术够高的话, 打此模 式可以迅速捞分和赚取胜利场次。

Headquarters



+1 +15 +15

此模式要求 6~12人参加, 俗称"司令部"。 此模式下每隔一

定时间就会随机出现一处位置需要 双方去占领,将司令部占领之后, 占领方的全部队员每隔 5 秒就会自 动获得5分,死亡后依然有效。司 令部被敌人攻陷, 或是经过一定时 间后,占领方将丧失对司令部的控 制权。任意一方获得 250 分即可取 胜, 如无人达到这个分数, 时间结 束时则是分高的一方为胜。

在司令部模式中,占领方的时 间积分是得分的惟一来源,杀人或 被杀对于积分没有任何影响。而且 双方均可以无限复活, 因此司令部 模式最容易赚取杀人数。不过占领 方成员如果被打死的话并不能宜即 复活, 必须等司令部被攻方打下来 或司令刚消失后才能复活。

司令部模式下的 SHIPMENT 是 最容易赚取杀人数的地图, 打得好 的话杀再把人也不稀奇。

TeamTactical

此模式要求4~6人参加。这 个模式的形式多样, 有 Search and Destroy, Headquarters, Sabotage, Domination, Team Deathmatch 汉 6 种。 考验的是八 队伍之间的整体配合。

Hardcore Team.





本 规 惠 '则 与 Team

Deathmatch 一样。不过画面上没有 任何信息,甚至连罗盘 准星都不会 显示。更刺激的是伤害增加,还可以 杀死队友, 杀死队友会减去 10 分。



Hardcore Search, amillesimy

+25 +100 +100

基本规则 Search and Destroy - 样. 不过画面上没有

任何信息, 同时伤害增加, 允许杀 死队友。需要提醒大家的是,这个 模式下杀死队友可是会整整减去 50 分的哦。

Cage Match

+20

一对一单排 的模式。注意尽管杀一个可拿20分。 不过局分只算 5 分, 局分减 50 分 即为结束,也就是要杀对方10次。

Old,School THE MEAN

此模式要 **条数** +5 求4~8人参加。Old School就 是传统的主视角射击游戏的对战 玩法!所有进入游戏的玩家的装 备都是一样的, 武器和装备得从 地图上捡。 玩家的生命值会增加, 但不会自动恢复,同时跳跃高度 增加。在Old Schoo 的规则下加 Free for AI的玩法, 就构 成了这个模式。

更新后的版本已经去掉了过 去的 Old School 组队战,个人对 此表示惋惜。



<u> ASSAULTIRIFLECHALLENGES</u>

挑战名称	解开等級	达成条件
MIE MARKSMAN	5	以州16千掉25人
TIE WARKSMAN	5	以MIS干掉万人
M16 MARKSMAN	5	以M16干掉150人
MIS EXPERT	5	2 M10 # € 2
MIS EXPERT	5	以MIS爆头方次
M16 EXPERT III	5	以 MI 6 厘头 150 次
AK47 MARKSMAN	5	以 AK47 干掉 25 人
AK47 MARKSMAN	5	以 AK 47 千美 75 人
AK47 MARKSMAN A	5	以 AK47 干掉 150 人
AK47 EXPER	5	
AK47 EXPERT	5	以AK47億头76家
AK47 EXPER	5	
MA MADIE MAN	10	以#4年第25月
MARKSMAN	10	以解干掉万人
M4 MARKSMAN/III	10	以 🚧 干燥 150 🎉
MA EXPERT	10	以 M4 爆头 75 次
M4 EXPENT	10	以 M4 爆头 75 次
M4 EXPERT III	10	以 ₩# 編集 160 %
G3 MARKSMAN	25	以 G3 干掉 25 人
G3 MARKSMAN	25	63 干損 75 人
G3 MARKSMAN	25	以 G3 干掉 150 人
G3 EXPERT	25	以 G3 無头 25 次 以 G3 無头 76 次
G3 EXPERT	25	以 G3 爆头 76 次
G3 EXPERT	25	以 63 無头 150 次
G38C MARKSMAN [7]	38	以 G36C 干掉 25 人
COC MAIN	38	G36C 千輪 75 人
gog Marksman 📲 📑	38	以 G360 干掉 150 人
G36C EXPERT	38	
G36C EXPERT	38	以GSIC機头方波
G-C EXPER	38	
M14 MARKSMAN 🎹	46	以 ME4 干掉 25 人
l North a	46	以M14千单75人
M14 MARKSMAN 🏨	46	以M14干掉150人
M14 EXPERT	46	以 MI 4 每头 25%
MIN EXPERT OF	45	以M14 维头 75 次
M14 EXPERT III	46	150 次
MP44 EXPERT	52	以 MP44 罐头 25 次
MP44 EXPERT	52	汉 344 横头 75 次
MP44 EXPERT (()	52	以 14944 爆头 150 次

对应奖励 100 XP, M18 专用红点镜 500 XP, M16 专用消音器 1000 XP, M16 专用 ACOG 100 XP, M16 专用数码进彩 500 XP、M16 专用蓝色虎纹迷彩 1000 XP, M16 专用红色虎纹迷彩 100 XP, AK47 专用红点镜 500 XP, AK47 专用消音器 1000 XP, AK47 专用 ACOG 100 XP, AK47 专用数码进彩 500 XP AK47 专用蓝色虎纹迷彩 1000 XP AK47 专用红色虎纹进彩 100 XP, M4 专用红点镀 500 XP、M4 专用消音器 1000 XP, M4 专用 ACOG 100 XP, M4 专用数码进彩 500 XP, M4 专用嵌色虎纹迷彩 1000 XP M4 专用红色虎纹迷彩 100 XP, G3 专用红点镜 500 XP, G3 专用消奇器 1000 XP. G3 专用 ACOG 100 XP, G3 专用数码迷彩 500 XP, G3 专用蓝色虎纹迷彩 1000 XP、G3 专用红色虎纹迷彩 100 XP, G36C 专用红点镜 500 XP, G36C 专用消音器 1000 XP, G36C 专用 ACOG 100 XP, G36C 专用数码进彩 500 XP. G36C 专用蓝色虎纹进彩 1000 XP, G36C 专用红色虎纹迷彩 100 XP, M14 专用红点镜 500 XP, M14 专用背音器 1000 XP, M14 专用 ACOG 100 XP, M14 专用数码述彩 500 XP, M14 专用蓝色虎纹途彩 1000 XP M14 专用红色虎纹迷彩 100 XP, MP44 专用数码进彩 500 XP MP44 专用蓝色虎纹建彩

1000 XP MP44 专用红色虎纹进彩

SUBMACHINE GUNCHAMENGES

挑战名称	解开等级	达威条件	对应奖励
METHARISMAN	5	以福罗干草25人	100 XP MP5 专用红点镜
Military State	5	27	500 XP MP5 专用消音器
MP5 MANKSHAN	5	以 665 干掉 150 火	1000 XP MP5 专用 ACOG
M	5	5	100 XP MP5 专用数码进彩
MPS EXPERT 11	5	以MPS增头75次	500 XP,MP5 专用蓝色虎纹迷彩
M	5		1000 XP MP5 专用红色虎纹进彩
SKONPION MARKSMAN	5	以SKOPPION干掉2等头	100 XP SKORPION 专用红点镜
SKEWIC	5	D.	500 XP, SKORPION 专用消音器
SKORPION MANKSMAN (III	5	以SKOMPION干掉150人	1000 XP SKORPION 专用 ACOG
SKONPION EXPERT	5	以 SKONPION 編集 25 上	100 XP, SKORPION专用数码迷彩
SKORPION EXPERT	5	以 SKORPION 機头 75 次	500 XP,SKORPION 专用蓝色虎纹迷彩
ARPIGN EXPENT III	8	I SKORHON 機長 150 数	IOX as a seed previous
MINI-UZI MARKSMAN	13	以 MIN:-UZI 干集 25 人	100 XP, M'NI-UZI 专用紅点镜
MINI-LIZI MARKSHAN II	13	以MINK-LZI 干掉 75人	SOO XP, M-NI-UZI 专用省音器
MINI-UZI MAJKSMAN (III)	13	以MINI-LZE干算190人	1000 XP M NI -UZI 专用 ACOG
MINI-UZI EXPERT	13	以MINI-LEI 编头 25 法	100 XP、MINI-UZI 专用数码进彩
MINI-UZI EXPERT	13	以科例一起推失75次	500 XP MIN JZI 专用蓝色虎纹迷彩
M. C.	13	k k	000 XP M N JZ 专用红色虎纹途彩
aktau marksman 📗	28	以 4K74U 干掉 25 人	100 XP, AK74L 专用红点镜
A 740 MARKSWAN II	16	AKRW 帝權 15人	IOOC XF - MATHO 专用语音器
AKTAU MARKSMAN:HII]	28	以从740千年107万	1000 XP、AK74L 专用 ACOG
A	28	E	100 XP AK74L 专用敷码进彩
ARYBU BARRAT HE	79	B.M.W.M.A.F.	NA RE ALLOW 有用差的使程序表
N. W. M.	28	E	1000 XP、AK74L 专用红色虎纹迷彩
PSO MARKSMAN	40	以PBO干掉25人	100 XP P90 专用红点镜
P. C.	40	Bungan	500 XP P90 专用消音器
POO MARKSMANAIN	40	以中的干掉150大	1000 XP P90 专用 ACOG
Pl	40		100 XP P90 专用数码进彩
PER DOMAN II	10	\$1,750 OF \$15 (c.	EXX 64 6次 6以 6 以 6 以 6 以 6 以 6 以 6 以 6 以 6 以 6
PSO EXPENT IN	40	以下の一人での人	1000 XP P90 专用红色虎纹迷彩

LIGHT MACHINE GUN CHALLENGES

禁止之歌	被互体统	決成条件	对应奖励
P-111 - 141	解开等级		
MOTO NAW MARKSHA	5	WILLIAM THE	100 XP M249 SAW 专用红点镜
	5	\$1	500 XP M249 SAW 专用批把
M260 SAW MANKSMAN (III	- 5	以MD49 SAW干集150认	1000 XP M249 SAW 专用 ACOG
Maria Para	5		100 XP M249 SAW 专用數码迷彩
MAN SAW EXPENSION	- 6	NAMES OF THE PERSON NAMES	500 XP M249 SAW 专用蓝
AND THE PERSON NAMED IN			色虎紋迷彩
; <u>Q</u>	5		1000 XP M249 SAW 专用红
			色虎紋迷彩
NPD MARKSMAN (1)	5	以制度工作等	100 XP RPD 专用红点镜
	5	3	500 XP RPD 专用损把
NPD MARKSMAN / MILE	5	以例7年第100米	1000 XP RPD 安用 ACOG
	5	B. C.	100 XP RPD 专用数码进彩
NPD EXPENT 1	5	以即D無头不決	500 XP RPD 专用蓝色虎纹迷彩
	5	B	1000 XP RPD 专用红色成纹迷影
HOLE THE THEFT	18	以 NEW TANKE L	HOO OF MEDEA SHILL AND
HORE HARKSHAH (1	19.	MRSE4 干擦 乃人	SOO AR MEDEL & PRETE
MODES MARKSMAN(M))	19	以40064 干掉 150 大	000 XP, M60E4 专用 ACOG
AMORE EXPERT	19	以 MMCE4 無头流宣	100 XP, M60E4 专用数码迷彩
CARROL STREET	191	10 VO 61 14 70 0 1	SEP, MEH-PRIENTER
ANGLA EXPERT HI	19	UM80E4增长150次	100 F, MOFITHING 故述彩

SHOTGUNICHALLENGES

挑战名称	解开等级	达咸条件	对应类励
WT200 MARKSMAN	5	以WI200干集35人	00 xP W1200 专用红点镜
WIZO MANESMAN (5	W4/289 干掉 50 人	500 XP W1200 专用握把
Wiggo Existi	5	UWIDN 电头及该	100 XP W1200 专用数码迷彩
WIZE EXPERT I	19	以W1200 權头50 次	500 XP W1200 专用蓝色虎纹进彩
WIEW EXPERT II	8	(A) (A) (A) (A) (A)	1000 XP W1200 专用紅色虎纹迷彩
THEF MARKSHAR	-31	MH01# 手練 25 人	100 XP, M1014 专用红点镜
THE WAR SHALL	31	促MISIN干掉灰人	500 XP、M1014 专用握把
MIGH CHERT	31	MIDIA提头路次	100 XP, M1014 专用数码进彩
MEREDECT	31	IN MALIA MESSER	SOC &P ANDIA SITED 未 出彩
MICH EXPERT III	31	以141014 無头 100 次	1000 XP, M1014 专用红色虎纹进彩

SNIPERRIFIECHALLENGES

AN IN CO. AND THE CO. AND THE CO.					
能战名称	解开等级	达咸条件	对应美励		
NHOAS MARKWAY	5	LATHOUGH THE TOWN	500 XP M40A3 专用 ACOC		
4	5		100 XP M40A3 专用数码迷彩		
M40A3 EXPERT	5	以 1440A3 提头 75 次	500 XP M40A3 专用蓝色虎纹迷彩		
	5		1000 XP M40A3 专用红色虎纹 迷彩		
M21 MARKSMAN	7	以M21干掉100人	500 XP, M21 专用 ACOG		
	7	以M21 差头25 次	100 XP, M21 专用数码进彩		
M21 EXHERT	7	SIMPLE TO	500 XP M21 专用蓝色虎纹 迷彩		
M21 EXPERT IN	7	DJ MI21 端头 180 宏	1000 XP, M21 专用红色虎 纹迷彩		
SVD MARKSMAN	22	以 500 干掉 100 人	500 XP, SVD 专用 ACOG		
SVD EXPERT	22	以SVD增头因次	100 XP, SVD 专用数码进彩		
SVD EXPENT	22	3.00.04.73	500 XP, SVD 专用蓝色虎纹 迷彩		
	22	以 SVD 編美 150 家	1000 XP, SVD 专用红色虎 蚊进彩		
R700 MARKSMAN	34	以 8700 千算 100 人	500 XP, R700 专用 ACOG		
	34		100 XP R700 专用数码迷彩		
R700 EXPERT	34	以 8700 维头 75 次	500 XP, R700 专用蓝色虎纹 迷彩		
	34	近 FI700 無头 150 次	1000 XP, R700 专用红色虎纹迷彩		
BANNETT .50	49	以 BARRETT ,50 CAL 干掉 100 人	500 XP, BARRETT ,50 CAL 专用 ACOG		
	49	The state of the s	100 XP BARRETT 50 CAL 专用數码述彩		
BANNETT . 50	49	以 BANNETT 。 CAL 編美 76 演	500 XP BARRETT 50 CAL 专用蓝色虎纹迷彩		
CAL EXPENT ,	49	CAL THE THE EX	1000 XP BARRETT 50 CAL 专用红色虎纹迷彩		

BOOT CAMP CHALLENGES

接收名称	解开等级	达成条件	对应美勒
RADINE INDOUND	9	通点 人术光并呼向 GR	50 XP
A	9	Mary Complemental Complement	50 XP
CHOPPER INBOUND	9	端萘7人不死并呼叫宣丹朝	50 XP
P	9	#	250 XP
MARATHON	12	联计穿脑路程达乌拉松的距离	250 XP
Quinting	12		250 XP
BASE JAMP	12	从15英尺以上的地方藏下来并坐弃	250 XP
CHOUCH SHOT	12	與下状态中杀死 8/18/30 人	50 100 250 XP
PRONE SHOTIS	15	以下状态中兼完多/16/30 以	50 100 250 XP
GRINADE KILL	15	用手貫差完 1/1/10人	50 150 250 XP
POWY GUARD	15	取得 5/15/30 次助放	50 100 250 XP
X	15		5100 250 250 XP
VANDALISM:	18	坤取 1/5/15 領汽率	50 100 250 XP
B	18	Name of Street, or other Desiration of the last of the	50 100 250 XP
BACKDRAFT	18	破坏 1/9/11 个能人的爆炸能量	50 100 250 XP
King endings	16	MDJ Tape	50 100 250 XP
	E 100		The state of the s



OPERATIONS CHALLENGES

挑組名称	無开等氣	达成条件	对应美质
FREE-FOR-ALL VICTOR	21	FNEE-NOR-ALL 比賽中 1/5/15 次排名进前三名	50 100 250 XP
TEAM PLAYER	21	直 45 5/15/30 次 TEAM DEATHMENTAMENTAMENTAMENTAMENTAMENTAMENTAMENTA	50 100 250 XP
SEARCH AND DESTROY VICTOR	21	高得 5/16/30 次 SEANOH AND	50 100 250 XP
MVP TEAM DEATHMATCH	21	在 TEAM DEATHMATCH 比赛中 拿到全场最高分	250 XP
HANDOORE TEAM PLAYER	24	高 得 1/5/15 次 HARDCORE TEAM DEATHMATCH 比赛	50 100 250 XP
SABOTAGE VICTOR	24	直得 5/20/50 次 SABOTAGE 比賽	50 100 250 XP
MVP TEAM HARDCORE	24	在TEAM HAROCOME比赛中拿到全场最高分	50 XP
BOMB DOWN	27	在 SABOTAGE 唯 SEARCH AND DESIROY 比赛中美元章炸弹的人	250 XP
BOME DEFENDER	27	在 SABOTAGE 或 SEARCH AND DESTROY 比賽中茶死拆炸弹的人	250 XP
BONE PLANTER	27	表 SABOTAGE 重 SEARCH AND DESTROY 比赛中美克曼炸弹的人	250 XP
HEAD	27	在 SEARCH AND DESTROY 比赛 中成功拆除炸弹	250 XP
(AST MAN STANDING	27	在 SEARCH AND DESTROY 比赛中 成为党方最后一个幸存者	250 XP
			1

KILLERICHALLENCES

MINABILATION					
EMEN:	10-10-1	达成条件	对应奖励		
CLAYMONE SHOT	30	用 CLAYMORE 干掉 5人	∠50 XP		
ASSAULT EXPERT	30	用 ASSAULT RIFLE 無头 5/25/50 次	50 100 250 XP		
SMG EXPERT	30	M SUS MACHINE GUN # 4	50 100 250 XP		
LIAG EXREPT	- 80	I LIGHT MACHINE GUN SE	50 100 250 XP		
LAST STAND VETERAN	33	LAST STAND 校 版 下 打 死 1/5/15人	50 100 250 XP		
MASTER CHIEF	33	使用實力后扔出来的事营炸死 5/10/20 人	50 100 250 XP		
A BOST PIECE OF TERMIN	33	野山臺炸干粮 5/15/30 人	50 100 250 XP		
CHOPPER VETERAN	33	萨 與宣升机干算 5/15/30 人	50 100 250 XP J		
STUN VETERAN	36	干掉5/10/25 个被震撼弹炸拳的 数人	50 100 250 XP		
MULTI-ING	36	一進門G火箭彈局时干集2个號。 2个以上的数人	250 XP		
MARTYROOM VETERANI	36	免 僧 MARTYROOM 在 筐 年 克 1/6/16人	50 100 250 XP		
CLAYMOR	36	则用1个CLAYMORE 開附干算2个型2个以上的敌人	250 XP		
STEACTY 1	39	用消音武器杀死 10/25/50人	50 100 250 XP		
WVISIOLE 1 // 1	39	以下状态中以通查第千篇 1/25/50 个数 人	50 100 250 XP		
COUNTER CLAYMORE	39	以武闘引爆 CLAYMORE 来杀死 1/8/10 个数人	50 100 250 XP		
	39	议武器引着C-4 来杀克 1/8/10 个散人	50 100 250 XP		

HUMINATIONCHALLENGES

Like hely des with	AT IT AIR O	生产条件	对应奖励
模战名称	解开等级	达成条件	
AIRBORNE	42	在空中以子弹完成 2 连条	250 XP
MULTI-FRAG	42	以一貫手實同时干掉2个重2 个以上的敌人	250 XP
CARPET BOME	42	呼叫一次飞机轰炸干掉5个最人	250 XP
MG MASTER	42	以重机检连杀5人	250 XP
SLASHER	45	用刀连杀3人	250 XP
MOLTI-C-4	45	用1个C-4同时干掉2个或2 个以上的策人	250 XP
HOT POTATO	45	利用扔回去的手贯于摔	50 100 250 XP
CAN SOME	45	利用车辆爆炸干燥 1 个章人	250 XP
BACKSTABBER	47	用刀从背后干掉 1 个敌人	250 XP
SLOW BUT SUM	47	被實施弹炸爭时干掉!个敵人	250 XP
FLASHBANG VETERAN	47	干掉 5/10/25 个被闪光弹致盲 的敌人	50/100/250 XP
MISERY LOVES COMPANY	47	事中享着手貫不办 可 1/2/3 个常人同妇于尽	50 100 250 XP
OUSH	48	用枪榴弹近距离宣接击杀 1/5/15个敌人	50/100/250 XP
RIVAL	48	在一场比赛中于美国一个高人 5 次	250 XP
CRUELTY	48	干掉一个散人并捡起他的武器。 用这个武器再干掉他一次	250 XP
THINK RAST	48	用手雷直接電死1个個人	250 XP
THINK FAST STUN	50	用震撼弹直接砸死 1 个款人	250 XP
THINK FAST PLASH	50	用闪光弹直接硬死!个意人	250 XP
RETURN TO SENDER	50	用章人的 C-4 干掉安放者	250 XP
BLINDER	50	被闪光弹击中时干燥!个量人	250 XP

ENTECHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励	
THE BRING	51	重伤状态下完成 3 连杀	∠50 XP	
COLLATERAL DAMAGE	51	一发程由第子弹同时干掉2个或2个以上 的数人	250 XP	
THE EDGE	m	完成 1/8/10 次比赛的最后一条	50 100 250 X	P
FLAWLESS	51	在一场长度完整的比赛中,一次都没有死	250 XP	
TANGO DOWN	53	一场比赛中将政方成员每人都兼过一次 (至少4人)	250 XP	
HARD LANDING	53	杀死「个是在半空中的章人	250 XP	
EXTREME GUILLIN	53	在不死的情况下将政方威员等人都杀过一次(重少 4 人)	250 XP	
FA .	53	先用主武器打伤敌人。再用于花干辣他。	250 XP	
STAR MAYER	53	在任意模式的整局比赛中。 美歌教和阵亡 数超过 5 : 1	250 XP	
HC=	53	亨帕吉中華人的學作表面 从而干掉 1 个数人	250 XP	
DOMINOS	53	通过引发爆炸连锁反应杀死1个藏人	250 XP	
NO.	54	一海比赛哼叫 UAV 3 X	250 XP	
AFTERBURNER	54	一场比赛呼叫轰炸 2 次》	250 XP	
A N. SUPERIORITY	54	一场比赛呼叫直升到 2 次	250 XP	
FEARLESS:	54	一場比賽中完成 10 连杀员一次都没完	250 XP	
COUNTER-MYP	54	名	250 XP	
INVINCIBLE	54	连续5次被敌人打成重伤又恢复	250 XP	
X MAINA TEL	54	持续生存5分钟不完	250 XP	

《COD4》的最大进步在于对战》 系统的革新。《COD4》中武器分为同 Amount Riffer Sit Mechine Gunt Light Machine Gune Shotguns (1) Sniper Rifles (狙击枪)。每种武器 都有不同的。Attachman,(配件)

每个角色可以配备 2 ~ 3 个装备 (技 能)。得益于丰富的现代武器及装备 **泥以配件。技能。玩家可以搭配出** 微十种不同的组合。使得对战中的 裁术更加丰富。《

識们特定请您对本作很有研究

拘军事迷 80、让他根据个人的对战 经验和对现代武器装备的了解。从 武器装备入手介绍一下在对战中各 种武器装备和技能的使用心得。在: 等一大美的介绍中。还会有小桌 在两百个小时间战中体会而来的 综合使用心得。希望能多帮助大 **家更好地设计属于自己随组合**。



(Seath 语用研究查步校》) 臺《GOD4》中的主武器、把把 都有一用的价值。而在现实战场。 上。 他大部分类种在绝大多数 情况下。使用約也都是该武器。 -M16A4。G3、M14 这 3 把不管

能自动连射的枪用法大致相同。 在中远距离点射是其优势所在。 而在近战中不能差发会造成很大 问题,只能靠反应和准头来弥补。 M18A4 因为是三连发、准头和威 力是最值得信赖的。用这把枪用 得好的人不少。这三把枪的机械 職具备不相同。如果裝裝备消音

善或権強、得著玩家用廳把比較順

料和 G36C 的性能比较接近。 区别在于MH成力小但射道快。 G36C 成力大但射遊慢,具有极高 的精准度是两者的共同之处。值得 注意的是在远距离点射时,也要尽 量多用点射,不然很浪费子弹。

剩下的 MP44 和 AK47 比较特 萘。 怀旧性质的 MP44 就不用说了。 没什么实用价值。AK47 成力大。 近战强,但由于略动过大、因此差 发时精准度很有问题。要小心遇到 **漫游的对手**。。



:M16A41

M18A4 是美国渔军陆战队 (USMC) 目前装备的主力武器。 因为在 (COD4) 中战役模式中出 现的美国军事力量是 USMC,所以 这把武器成为 (COD4) 主战武器 之 是合橋合理的。M16A4 突出 的优点是射程远,平顶式机匣、井 安装 20mm 皮卡汀尼导轨,可以安 装各种标准通用的瞄具。前端装 有 NAC 公司的 M5 PAS 护木、可 以安装各种握把,激光指示器,战 术手电和其他配件。射击方式也从 M16A3 的连射改回了和 M18A2 — | 样的二发点射。

(COD4) 中的M16A4基本 上做到了对于真实武器的还原, 3 发点射的射击方式成为其最大的 特征。虽然真实中 M16 抢族都可 少选择单发的射击方式。但是在 (COO4) 中所有的武器都无法切换 ▶在伊拉克战场上使用 M18A4 下挂枪榴弹发

射击方式(个人估计是出于武器平 物性的考虑)。

建模方面 (COD4) 根据抗家 选择的配件不同而为一种武器备有 多种模型。默认机械瞄具+枪榴 弹发射器的模型有些走样(也就是 现实中没有这样的 M18A4)。其他 的模型建模应该说是接近完美的。 性能上M16A4作为玩家初期就可 以使用的武器,性能却是相当不俗 的。中远距离 3 发点射子弹散布非 常集中, 精准射击, 爆头都不错。 缺点就是在近距离遭遇的时候,由 于3发点射整体射速较低, 通常很 难胜过连发武器。配件上推荐红点 镜。并提高子强威力。





AK47/

AK47 相信是玩家最为執悉 的武器了, 作为对于世界影响最

大的步枪,在各种射击游戏中也是亮相最为频繁的武器,所以这里就不 用太多篇幅来介绍了。

(COD4) 中的 Ak47 基本上符合常识中 AK47的优秀品质, 威力大, 射程选, 单发 精度高, 连发子弹散充很大, 上跳明显。不 过作为游戏初期能够使用的第三把连发自 动步枪、在初期的中近距离作战中、作用还 是很大的,配合枪榴弹,成为初期中短距离 战斗的利器。个人认为当玩家使用 AK47 时, 中远距醫需搭配紅点镜或者 ACOG 胼阜、 并且增加威力后采用单发点射射击。近距离 遭遇后,应采用和《CS》类似的连发同时 准星下调的方式来抑制子弹上跳。



▲ AX47 之父卡拉什尼科夫。



M41

MA是应美国陆军要求在 M16A2 之后开发的,最初的开发需 求不明。但是最终 M4 成为了 把 紧凑型(枪身比传统 M16 短。连发 卡宾枪,成为了介于MP6 和M16 之间适于CQB (Crose Quarter Battle,的武器。因为广为美军特 种部队 (如 USSOCOM) 和 SWAT Team 采用、被广大军事爱好者和 玩家所熟知,常见的成品型号一般 都是 M4A1。

在 (COD4) 中, M4 解锁之后 在近距离完全可以代替 AK47 成为 近战中的利器。在不使用瞄真的时 候它的准星比 AK47 小。连发扩散

也小,子弹散布密集,射速快。但 是在中近距离威力比 AK47 差了不 少。个人推荐使用 M4 时, 尽量避 免和对方在远距离对射。用迂回的 方法,尽量把战斗距离控制在中近 距离。配件个人推荐还是以枪榴弹 为主, 在 M4 的主要战斗距离内, 机械瞄買基本上够用了。



▲装备枪榴弹发射器和瞄准镜的 M4



G3 是一把历史非常悠久的 G3 武器了,从上个世纪50年代末 诞生后至今,世界上共有八十多个国家购买了 G3 步枪。 G3 源自武器强国德国,是二战后德国的制式武器。也 是 Heckler&Koch 的最初产品,HK 公司也正是因为 G3 而起家的。

《COD4》中的 G3 是一把非常可怕的中远程武器。

它被设定为半自动武器。也就是只能单发点射。因此 G3 所设定的精准度非常高,伤害也非常大。基本上增加伤害的 G3 可以 2 发、非 爆头。打死没有装备加血技能的对手,而且中远距离精准度爆头率也是很高的。装备了红点镜或者 ACOG 瞄真的 G3 在绝大多数作 战距离内可以充当狙击枪的作用,但是需要增加子弹伤害才能发挥 G3 在中远距离的震慑力。





(636C)

G36 和 G3 一样同州自德国的 HK 公司, 是目前德国现役制式武 器。整枪的集成侵高,采用了大 置合成塑料, 可靠性高, 重量轻。 透明弹夹方使查看剩余弹星。除 了装备德军之外, 美国很多执法 部门也大量采用 G36, 而且因为 HK 在民用市场的高调。我们在很 多美国动作影片中都能够看到 G36 的身影。

(COD4) 中的 G36 是选用的 G36 枪族中的紧凑版 (Compact):

G36C。紧凑型的概念在当代的步 枪中比较流行, 基本上是和 M4 -样,适用于COB作做的武器。通 常这类武器要求枪身短、便手携 带,精度高,适于特种和反恐作战。 (COD4) 中 G36C 的件群非常强大。 不但兼额了M4的连发和精准度。 而且在远距离伤害也比较高。可以 说是一把比较全能的武器。不过在 平例方面也还是做到了,基本上远 距离不如G3狠, 近距离不如M4准。 因为 G36C 的性能全面, 所以在配 置方面, 玩家就可以根据自己的需 要比较随意地配置这把武器。



M141

M14 是一战后美国在 M1 伽兰德步枪的基础 之上改进而来的, 般采用半自动的发射方式。

M14 精度高,稳定性好。虽然在越战后,随着 M16 的全面装备。M14 慢 慢淡出了人们的视线。但是在阿富汗战争中,美军发现自己缺乏一种介 于狙击枪和步枪之间、能够实现远距离精准设计的武器。于是 M14 又被 重新启用,并且在外观上进行了一定程度的改进以适应使用各种配件。

并且诞生了诸如 M14EBR, M14 SOPMOD 之类的改进型,越来越多地出现在人们的 视线之中。

《COD4》中的M14 外观接近 M14EBR, 也就是安装皮卡汀尼导轨的 M14。(COO4) 中 M14 的性能和 O3 比较类似,但是射速比 G3 快、基本上可以?~3发连续点射来进 行远距离杀伤,配置方面可以参看 G3 部分。



▲ 光在使用 M14EBB 训练的射使绝对



MP44

个人认为《COD4》加入这把武器纯属是提醒玩 聚不要忘记系列以前是一战题材的。因为 MP44 目

前基本上已经不会在实战使用了。不过作为一战时德国的经典枪械以及创造 AK47 吴感的来源,MP44 在《COD4》中性能还是不同的。使用机械瞄具瞄 准后连发子弹敞布小,威力也不俗,近距离扫射感觉和 AN47 接近。不过缺 点是不能使用任何配件(当然,怎么样上去啊,难道用胶布粘么? 个人感 觉 MP44 实用性比较有限、中距离表搞一下还可以。

SubiMachineiGunsi

Sub Mechine Guns (以下简:) 称 SMG) 一般理解为微型冲锋枪。 基本上微量冲锋枪是一种体型 小、咸力低、射速快、精准度高。 的武器。广泛应用于执法部队和 特种作战中。《COD4》中的微冲 主要用于近战罐斗。由于高射 連、连发密集的弹道。在近距离 一般可以压制突击步枪。个人难 议使用 SMG 时玩家尽量装备加点 技能。保证近歲拼血的胜率。同 时装备增加疾跑时间,方便在掩 体之间移动。另外还要配合 Flash

IGrenade 和 Stun Granada 使用。这 粹才能更容易地在近距离消灭敌 人。而不是在远距离就被 Assault illife 消灭。

5 把微冲量,有 MP5 和 P90 存 在,就可以无视其他 3 挹了。MPS 和 PSO 各有所长,优点是连发精度 高,在近战时无需进入瞄准模式, 直接开枪辅以位移就可以秒杀敌 人。远距离点射时 P90 的连发时跳 勒比较厉害,因此不如 MP5。不过 微冲在远距离表现都不咋的,近战 才是其强项。



Skorpion

捷克的 Skorpion VZ61 是俄系装备中比 较常见的微型冲锋枪,不过此枪的知名度比较

低. 能接触到的资料也比较有限,所以这里就不详细介绍了。

在《COD4》中,相比 MP5. Skorpion 射速要快很多,威力也小很多。 精准度一般,是使用率比较低的武器。



IMP51

MP5 同样是大家翱知的武器 (相信得益于 (CS))。在真实世界. MP5 作为警察装备诞生后在反恐等 特种战斗中发挥了很大的作用。风 靡了半个世纪。其超高的精度、超 快的射速和紧凑的外型堪称经典。 半个世纪中诞生了众多的改型,形 成一个庞大枪族。虽然目前 MP5 基 本上已经停产。HK 公司把 MP5 的 生产全面转向了使用.45 口径的 JMP45。但是 MP5 仍然是使用最为 广泛的 SMG. 并且被很多国家的警 察所使用。

(COD4)中的MP5 也做到了和 真实武器相同的特性, 在近距离的 作战中非常强大。当然 MP5 缺乏穿 透力的缺点也有明显的体现。



▲装备 MP5 的法国 G GN 特种部队



.....Mini:Uzio

Uzi 乌兹)相信大家也比较 劉書,在上世紀90年代的香港枪 战片中乌兹就频繁亮相。其发明者 岛兹 盖尔在上个世纪和 Ak 发 明者卡拉什尼科夫, M16 的发明 者断通纳并称世界一大枪王。不过

U2 虽然开创了 SMG 时代, 但是 却被 MP5 盖过。尽管 UZ 的性能 和可靠性都非常优秀, 现在 UZ 基 本上已经处于设落的状态。

(COD4) 中的 Mini-Uzi 的射 速和威力介于 MP5 和 Skorp on 之 间, 每个弹夹比 MP5 和 Jzi 名了 2 发, 磐体性能并不突出。



11(0/2)

AN 74 是前苏联上个世纪 70 年代表计生产的小口径步枪。使 用 5 45 rm 口径 子弹。小口径武器 虽然在財產師力上比大口径的差。 但是因为古中目标后会在人体内 产生翻滚、所以伤害更大。同时 在相同分载的格况下, 能够携带 的弹墨也更多。AK74J是 AK74枪

族中的紧凑型。

(COD4) 把 AK74U 旧在 SMG 下井不严谨, AK74L 虽然枪身紧 凑,但是毕竟根上还是 AK74, 怎 么都应该属于 Assaut Rifle。不 过武器分类也没什么共通公认 的体系就是了。(COD4) 里的 AK74U 在性能上还是合理的,在 SMG 里中远距离威力最大, 射速 MS M.



P90

P90 是比利时 FN 公司推出 的 PDW (Personal Defense Weapon) 概念武器, 是为了战场 上非战斗性人员设计的一种自卫武 器。这部分人员非常重要,但是由 于从事分工不同,无法经常进行,武 器射击》练、保持战斗力。PDW 的开发要求是 要求要重量轻、易 于携带, 容易瞄准和操作, 能有效 对付防弹衣, P90 是符合这一要求 的首个武器。整体来说 P90 件能 是非常出色的,但是由于价格昂贵。 还有HK 公司的 MP7 与之竞争、HK 公司在控制成本和搞商业竞争方

面很强,,最终 P90 没有被北约采 用。(电影(绝密飞行)(Stealth) 里面飞行员坠机后使用的武器就是 MP7。, 而 P90 后来被部分国家的 警察和特种部队所采用, 成为了一 种CQB武器。

(COD4) 中的 P90 可以说是 最为强大的 SMG, 虽然出于平衡 性的考虑, 具精准度被设定的不如 MP5、但是因为其极高的射速和经 典的 50 发弹夹, 成为真下能够发 挥 SMG 近战侨秀的武器。《COD4》 中因为需要安装配件而采用了比较 丑陋的 P90TR(T面导轨)。而非 标准的 P90STD, 个人有些不能忍 受议个选型。



<u> Light Machine Gun</u>

|缤||合||点||评| Maht Mashina Gundi 机枪、以下筒称 LMG)在目前的现代战争体系中。有 着非常重要的地位。在美军的标准班组配置中。 都有一位子持 LMG 的机枪手、负责提供强火力支持。 LMG 提供的火力压制对于进攻性迂回包抄和掩护部队 移动是非常至关重要的。LMG 本身在武器方面的特性 是超大弹夹(弹带,弹戟)」临射纖冷能進的射程和標 高的穿透力。

《COD4》中的 LMG 是非常强大的武器。首先、職 准射击单发精度接近 Assault Rifle。其次,LMG 可以装 备配件提高连发的安定,或者辅助瞄准。最后,因为 《COD4》中绝大多数建筑都是可以进行穿透射击的,因 此高穿透力的 LMG 对于躲藏在掩体后面的敌人威胁非 情大。不过由于《COD4》中 LMG 不使用瞄准射击。等 弹散布很大。而且:LMG 的瞄准速度和射速都很慢。無 此近战不是 LMG 的强项。

《《COD4》中的3把轻机枪各有所长,不过综合案 说使用率最高的还是最后的 M60E4。装弹多、威力大、 穿透力强的特征,使得 M60E4 无论在进攻还是防御时 都能发挥极大威力,强大的单发点射在远距高甚至比 突击步枪还要强。尽管在近战中 M60E4 很难占到便宜, 但其他兩把轻机枪同样是机会不多。



M249SAW 是现役美军中 装备最多的班 用机枪,产自 比利时的FN 公司。从上世 纪80年代初开

始装备美军,并且在实战中不断的修改完善。M248SAW 可靠性高,中远距离射击精准。 50 米距离上弹道安定超过 M16A2. 是美军轻机枪的代表武器。

(COD4)中的M249SAW作为最初就可以使用的LMG、性能比较中庸。具有非 常高的射速,较低的伤害和较低的穿透力(主要是子弹穿透后伤害更低)。不过瞄准

后连续射击弹道非常安定,中远距离杀 伤力还是很大的。不过切忌尽量不要不 瞄准直接射击,不瞄准即便在很近的距 离,都会有很大的散布。(COD4)中 M249SAW 的机械瞄具比较大,或者说 是复杂。容易影响瞄准,所以推荐使用 红点或者 ACOG 辅助瞄准,握把虽然 可以大大缩小不开镜时的子弹散布。但 是要牺牲 Perk 1。换回的优势也无法 和 Assaut Rifle 加载枪榴弹相比。所 以个人不是很推荐使用握把。



▲使用 M249SAW 的驻伊美军。



RRD

RPD 是前苏联在 战后装备 部队的 7.92 毫米口径轻机枪、整 枪结构紧凑, 重量较轻, 最大射 程 2000 米, 表尺最大 1000 米, 有效射程 800 米。RPD 大量生产 后在前苏联和各个华约国大量装 备,中国也在建国后引进该抢进

行佐制,1956年定型为56式机枪, 大雅装备部队,是中国迄今为止 装备时间最长 装备量最大的一 种机抢。

(COD4) 中的RPD相比 M249SAW, 射速有所降低, 子弹 伤害和穿透伤害有所提高, 瞄准 后的自动安定也不错, 机械瞄具 非常简洁。瞄准射击很方便。

Shotguns

帐弹枪也是大家非常熟悉的 武器,是量强大的近战武器。很 多宣内的 COB 战斗战术中,积 是由字持截弹枪的队员走在整个 团队的量前面,发挥霰弹枪的近 距离成力。不过霰弹枪的缺点也 非常明显。首先都是单发射击。 射击尚葆很大。中距离以上几乎

没有杀伤力。赚夹弹量也很少! 《COD4》中的靈弹枪相比其 他武器,整体比较弱。这是因为 《COD4》中绝大部分武器在中距离 **興有很大的杀伤力,作为只能近战** 的霰弹枪来说。如何和敌人近身。 **是一个很大的问题。当然,在一些** 有限范围内(比如房间内)。 鬱弾 枪也能发挥很强的战斗力。

W1200 装弹多、施发速度慢; 新1014 **美弹少**。 **连发速度快**。 如何 取會就看玩家了。



M1014-

M1014 是 为 美 军 的 一 军 战斗霰弹枪 (Joint Service Compat Shotgun, 简称 USCS) 而开发的, 而且最终在在竞赛中 胜出,成为美军现役装备。这把 枪主要装备在美国军方,而警察 部队并未完全装备,还采用雷明

顿 M870 等其他 黻弹枪。

《COL4》 中 M1014 是惟一的 一把半自动的霰 弹枪、射速相当 快, 杀伤力也很 大。但是只有可 伶的4发容弹量。 所以一定要注意 Re oad。另外在 (COD4) 中、霰弹枪都可以随时 中上 Reload 动作进行射击。同 时也可以一边 Reload 一边移动。 在使用爾弹枪时要注意这两点。 問 W1200, 使用 M1014 时, 个 人认为也要增加子弹伤害。有必 要还可以增加 Reload 速度。还 有就是可以多使用各种手雷来降 低中远距离的劣势。





----M60E4

M60 是美国在一战中参考 德军的MG42后由春田 (Spring Fled、直译中文听起来很像日本 公司) 兵工厂设计出的通用机枪。 后由缅因州的萨科防务公司(Saco Defence rc.) 负责生产和改进。

M60E4 是最新的型号。目 前主要装备美国海军陆战 队和海军特种部队(比如: 涵豹突击队 SEALS)。

(COD4) # 89 M60E4 是 LMC 最后解锁 的武器,可以说非常强 大。射程远,子弹伤害高, 穿透力强。虽然射速比较 低, 连发中枪身抖动也比 较大。但是因为有很高的

伤害和精准的单发射击, 所以点 射中远距离的敌人杀伤力还是很 大的, 是中远距离上最有威慑力 的武器之一。特别是在家用机版 本中, 因为使用突击步枪很难做 到像 PC 版本那样精准的爆头射 击,所以M60E4 更是受到很多玩 家的喜爱。



▲固定在修马上的 M60E4



W1200

W1100 其实就是署名的 霰弹枪系 Winchester 中的 Winchester 1200, 这只传统 的霰弹枪具有最大可以装填 7 发 子弹, 近距离系伤力强大。但是 每次主发后都必须拉动前端的机 柄, 完成退売和装填下一发子弹 的动作。

(COD4) 中的 W1200 基本 上述原了真实武器的特性,相比 之后解锁的M1014, W1200的 伤害并不低,而且装弹量也大得 多。但是最大的问题是(COD4) 中, 由于有加血装备的辅助以及

射击距离等因素, 如果不能保证 一击玉毙对方的话, 私么主动射 **违所带来的巨大射力间隔将会是** 致命的。这也就是多数玩家选择 M1014 的原因。这也是目前新式 **被弹枪都是半自动射击的原因。**

对于配件来说,个人觉得只 有握把略微算得上有些效果。因 为对于近距离来说、瞄准都是多 余的, 更不要说用红点镜了。装 备方面, 个人认为首先要增加式 器伤害(同时也可以略微增加武 器有效射程), 其次可以考虑增加 疾跑时间来尽可能快速的接近敌 人, 多颗闪光/ 致晕弹也可以有 效的控制敌人。



SniperRifles

Thin (iii 古林) 漫一 种远距离精准杀伤型武器。——最 有效射程在 200 米以上。基置有 的可以达到 1500 米以上。狙击 **枪一般体型被长、重量不轻、具** 有高倍的光学瞄准键。通常为于 **动和半自动射击。高精度的狙击**

枪一般以手动射击为生。他用大 四径特制子弹。具有极强的穿透 和兼伤力的

《COD4》中国为地画大师 的原则。多数战斗距离都发生 在100米以内, 所以狙击枪在 《COD4》中的作用非常的有限。 商且所有的狙击枪在没有增加 于弹伤害的情况下,都无法保证 对于加强血量的散入一击必杀 (爆头除外)、而强大的后直力 又导致弹便是半音动狙击枪。想 要补上第三枪也是颇有难度的。 再加上組合枪开枪必暴露位置。 杀死敌人后又有死亡回放。除特

定模式外不具含自己的位置是不 斯能的》这些不利因素对害爱想 告的《6004》。至宝福出示概言 的要求

《CCD4》中蕴古袖开德翰准后 虽然有晃动,但是可以用挟住左握 籽的办法来稳定一段时间。而且还 有专门的装备来增强稳定的时间。 这点是比较有新意的。而且只要玩 家装备独击枪作为主武器,那么玩 家的模型就会自动穿上利于伪装的 吉利蔗 (Ghillia Sak)。这点也是非 常的人性化。

个人推荐所有的混击枪都要 配置增加于弹伤害的装备、力求 一枪解决散人。如果客欢跳点的 清、尽量装备 UAV Jammar。另外、 Claymore 也是有效的防御手段。还 有就是尽可能地除下或者以下射 奇、不但更有利于发挥吉利美的效 果,而且这种姿势下设计还可以完 咸相应的挑战。



M21

至事年

経機研究

M21 是由 M14 精确化得来的。 因此M21实际上是一只半自动狙击 先枪。1969年 M21 装备部队,但 直到越战后期才成为美国陆军、海 军和海军陆战队和通用狙击步枪。 多年来M21 经过多次改进、1988 年开始被M24SWS 取代。但首型 现在, M21 仍在国民警卫队及其他 特种作战部队(如海豹突击队等 中使用。而根据美军狙击小组以两 人为单位的基本组成。担任?号射

手(Spotter)的狙击手也常常采用 半自动的 M21 来铺即及掩护使用 M24SWS 或 M82 的 1 号射手。

(COD4) 中M21 采用了10 发 弹夹, 半自动射击, 射速在铜片枪 里面应该是最快的。不过相应的子 弹伤害比手动射主的 M40A3 要低。 而且虽然能够半自动射击,但是连 发后弹道在远距离上散布还是不小。 的, 外加后座力的影响, 想要连续 命中敌人有一定难度。配置方面狙 土地都差不多, 因此也不再过多重 复了。





M40A3

M40 是美国海军 陆战队从 70 年代开始 装备的狙击步枪,采用手动射击模式,发射 M118 特种弹头, 最大筲效射程为 800 米, 美 国人认为 M40A1 是现代狙击步枪的先驱。海 灣战争后 M40A1 逐步替换为改良的 M40A3。

(COD4) 中的 M40A3 作为第一支可以使 用的狙击枪, 性能还是相当不裕的, 精准度 和伤害都不错。但是因为只能采用手动射击。 如果不能做到一枪毙命,基本上就没有补一 枪的机会了,只能再寻找其他机会。



▲姜属标准 Ranger _ 人组 Sniper **∌**☐ Spotter



Dragunovi

说起这个名字很多人未必知 道,因为它的另一个名字要响亮 SVD (Snayperskaya Vinyovka Dragunovi, 在1967 年开始装备苏军。除前苏联和俄

罗斯外、埃及、南斯拉夫、罗马 尼亚等国家的军队也采用和生产 SVD。中国仿制的 SVD 为 1979 年定型的 79 式狙击步枪及改进型 85 式。(COD4) 中的 SVD 和 M, 1 的性能非常接近, 只不过在伤害 上比 M21 要高 - 些。





1**R7.00**1

R700 其实就是 (Remington Mode 700). M40 系列和 M24SWS 其实都是在 R700 的基础上开发而 来的、由此可见8700自身的优秀。

(COD4) 的 P700 被设定为器 为精准、强大的步枪。射击精度和 伤害都是最高的。从而体现手动狙 击步枪的优势。同时 R700 的后座 力也是最大的。想要体验真正的一

枪毙命,R700将是(COD4) 中不 的选择。



▲會閱讀 700 外观和 M40 系列的确非常相似。



Barrette50cal

这只武器在 (COD4) 中被笼 统地称为了.50cal, 但是显然指 的是 Barrett M82 系列。此系列 是目前世界上使用最为广泛的.50 口径狙击枪。国内有的时候也称这 类狙击枪为反器材狙击枪。因为这 种狙击枪的使用范围和传统击杀单 体人员目标不同, 甚至可以用来击 杀经型车辆和防御工事里的人员 目标, 或者是高价值的器材(比 如雷达天线等等)。 可想而知这只 狙击枪的威力有多大,之前曾经在 Youtube 上看过一个伊拉克战争中 实战短片、此武器一枪直接击穿厚 厚的石头掩体,将敌方狙击手身体 打碎, 极为夸张。

不讨 (COD4) 中的这个武器 就是一个 Joke, 不装备增加子弹 伤害的技能,甚至一枪无法打死一 名加过血的敌人。太可笑了,别忘 了这是一只有效射程高达 1500 米 以上。可以击穿轻型装甲的武器。 和实际中一样的是,这只武器是半

自动发射,后座力也比较适中。 射击声音非常独特。但是作为最 后才能解锁的武器之一, 性能不 但不能令人满意, 和实际也相差



▲训练中的 Barrett

Pistol

⊪Pistof (手枪) 在《COD4》中⊪ 的作用比较有限。首先,《COD4》 中人是非常脆弱的。除非粒法实 在太差、否则很少会有一弹夹子 弹打光都没有杀死对于而需要掏 出手枪的情况。其次、《COD4》 中虽然在没有装备 OverKill 的时 候都只能带一把主武器出场,但是 在战场上。却可以随时把手枪替换

成其他人死亡后掉落的武器。所以 多数情况下手枪是不会出场的。

当然也有例外情况。比如初

期就可以获得的 Last Stand 能力。 **躺可以让玩家被射杀后还有一次** 躺在地上用手枪射击的机会。此 外手枪在初期即可装备消音器。 如果身上没有携带装了将青髓的 **囊器、换挡音器手枪也是不暴露** 自己的好方法。

4种学枪里、乔夫感觉 M9 就是不错的选择。连发时基本上 保持一条直线,因此尽管成力不 大、但在近距离打死敌人也不是 什么难事。



1978年,美国空军提出需要采用一种新的9. M9 19mm 口径半自动手枪,用以取代老目的 48 ACP 口径柯尔特 M1911A1 半自动手枪。USSAP(工军钻武器规划委员会)代

表空军向几家署名的抢械公司发出邀请。对比试验是 1979 年在 Egin 空军 基地的美国空军武器试验室进行的、由 JSSAP 主持。意大利伯莱塔公司 最初提交的是 32S 型,而其他的竞争对手包括:柯尔特公司的 SSP、史 密斯-韦森公司的 M459A, FN 公司的 DA、FA, 西班牙的 Star M28, HK 公司的 P9S 和 VP70, 此外 FN M1936 HI Power 和柯尔特 M1911A1

也一起参加了对比试验。最终 M9 系列 以优秀的性能和可靠性。低廉的价格 力克所有对手成为获胜者。从1985年 开始装备全美三军。之后也开始全面 装备全美各种执法组织和繁榘。至今 M9 已经有了将近 20 年的历史。虽然 美国人仍然念念不忘,45Cap的 M1911 系列。但是能够在使用了将近一个世 纪的 M1911 面前站稳脚跟的, 恐怕也 只有这传奇般的 M9 了。

(COD4) 中的 M9 可以说真实再现 了 M9 的特性: 9mm 口径所带来的 15 发大弹夹,精准的射击和连发密闭的 子弹散布, 以及不错的连发速度。



▲个人认为老布同学在一定程度扩大了



IUSP451

USP 全 称 Un versal Selbstrade Pistole, 是 HK 公司 为美国市场设计的新式手枪, 以满 足贅用。执法部门和民用市场的需 求。该系列手持舒适,耐用性强, 使用大量合成塑料、枪身轻变、便 于携带。拥有多种口径和型5,比 如大家熟悉的(24) 中, 杰克 鲍 尔从第二季开始一直使用的就是 USPC (USP Compact)

JSP 45 是使用 45 □ 径的 USP, 因为 M1911 的原因。美国人 对于 45 口径长期以来有薪特殊的

感情, 因此USP也产生了.45的 版本。而 JSSOCOM 选中 USP.45 作为特种部队用进攻型手枪武器系 统 (Offensive Handgun Weapon System, 简称 OHWS) 的最终素 体、配备激光瞄准模块 LAM(Laser Aming Modules) 和濃高器等配 件,形成了USSOCOM目前的制 式手枪 -- MK23。在 (MGS) 中, Solid Snake使用的就是这只手枪。

(COD4) 中的 USP 45 从外观 獨來其实就是 MK23, 使用标准的 要大, 单发精度和 M9 差不多。但 是后座力稍大,不利于连发射击。



M1911:451

M1911 顾名思义, 诞生于 1911 年。由传奇人物勃朗宁设计,由柯 尔特公司生产。至今已经有将近一 个世纪的历史,但是依然长盛不衰。 绝对是轻兵器史上的奇迹。虽然在 美国军万已经逐步被 M9, MK23. 警方逐步被 Glock, M9 和 P226 等 新式手枪所代替。但是在很多地方, 仍然坚持使用 M1911 (比如署名的 LA SWAT使用的就是 Kimber 改 制的 M1911)。民用市场更是占有 相当大的份额。更是拥有无数死忠 (包括不才在下) 的绝对支持。



▲ 《COD4》中的 M1911,45 使用的是标准的军 用型 M1911A1 8 发弹夹。威力巨大、单发射 市精准 体发间隔比较大 建夹也钢显不足

Desert/Eagle/Gold/Desert/Eagle

提起大威力的半自动手枪池 漢之應 (Desert Eagle), 很多 人都知道是以色列军事于以公司 (IMI) 的产品,但实际上它是美国 明尼亚波尼斯市的乌格南研究公司 (Magnum Research Inc.) 研制 的。由于沙鹰彪悍的外形和巨大的 威力, 因此频频在影视作品和游戏 中出线,人气也不低。但是实际中 沙漠之鹰实在太大、太重,而且很 容易出故障(发射时手腕不稳可能 导致抛壳失败),又挑子弹(购买 时躺枪附有一张名录告诉你应该用 什么牌子的子弹),所以沙漠之鹰 并不是合适的自卫或战斗手枪。

(COD4)中也跟风加入了沙鹰。 不过沙鹰在 (COD4) 的性能定位 也簟独特, 基本上和 (CS) 类似。 シ)應是《COD4》中威力最大、穿 透力最强的手枪。不过强大的后座 力和较长的射击间隔在近距离战斗 中未必比其他手枪好用。不过个人 觉得如果装备一把专门用于穿墙射 击的话,也算有些用处。55 切的 隐藏武器 金色版的刀藻之鷹、件 能和普通版没有任何区别。

Attachment

在《COD4》中,武器的 Attachment(配件)设定是比较有特色的。 各种武器在配各价当的配件所性能能够大大增强。可以使性能变得全 **6、或者在某一方面更加突出。河根据不同情况来选择配件**。



Grenadeilauncher

榴弹发射器) 是只限于 Assaut Rifle 才能够使用的配件。装备 一个枪榴弹发射器后将会自动配 备?发枪榴弹。枪榴弹是现代战 争中单兵使用的一种针对有生目 标和轻型装甲所使用的一种面杀 伤武器。在诞生后发展至今成为 一种中距离强有力的杀伤 武器、 特别是在巷战中,相比手雷,枪 榴弹可以实现精准的投掷激发 点。并且做到掩击后立即爆炸、 而手雷的爆炸时间难以精确控 制。目前常见的下柱式枪榴弹发 射器主要有美国的 M203 和俄系 的 GP30 等等。

(COD4) 中的枪榴弹增 加了安全距离和直接击杀的概 念。安全距离就是枪榴弹在发 射出去后在一定距离内不能爆 炸。这样不但真实还原了武器 的设定,而且也避免了近距离 内同归于尽的情况。那么如果 | 确就可以发射了, 而对手还得先 真的突然和敌人在几米内相遇, 我手中还是枪榴弹怎么办呢? (COD4) 中增加了一个直接击 杀的概念, 也就是在安全距离 内如果枪榴弹直接击中敌人, | 榴弹的轨道比较难掌握, 近距离 就会判定为直接击杀, 出现一 | 则必须要求直接击杀才有效。可 个特殊的图标。玩家可以理解 1 谓有利有弊。

Grenade Launcher (枪 | 为枪榴弹直接"插死"了敌人。 这个时候枪榴弹仍然不会爆炸, 因此也不会造成误伤。

> 那么中沉距離稅榴弹的多如 何运用呢?基本上引可以总结 为: 手感。也就是对于枪榴弹曲 线的一种熟悉。另外还要注歉的 是不一定非要随难敌人, 脑难故 人脚下, 旁边的墙面或者头顶的 天花板同样有效。因为无论是真 实中还是 (COD4) 中, 枪榴弹 造成的是破片面杂伤 当然处果 想要发挥枪榴弹更强威力,装备 Sonic Boom 效果是非常明显 的。如果嫌2发枪榴弹不够用, 那么就要等 Lv38 解锁 OverK 之后携带两只装有枪榴弹发射器 的突击步枪了,但如此一来就不 能装备 Sonic Boom。

> 枪榴弹在 (COD4) 的中距 离战斗中用处很大, 在 Sonic Boom 的加持下只要瞄得大致精 瞄准再开枪,即使是在网速不好 的情况下也会有利。但枪榴弹一 共只有两发, 而且不能再装备其 他配件和Perk 1。远距离时枪



Silencer

消音器颜名思义就是用来减 小武器发射的声音的。《COD4》 中消音器设定可以说是相当的 出彩。因为在游戏中一旦你射 击,你的位置就会自动被标识在 左上角的 」 地图上、除非你装备

消音器。由此 来, 消音器就成 为确点明人型玩家必备的配件。 (COD4) 中除了轻机枪、散弹枪、 ハ莫之陽外, 其他武器都可以装 备消音器。不过装备消音器之 后, 武器的威力和射程都会打折 扣 另外也不能装箭其他配件, 故只适合中近距离战斗。

Grip

握把也是很多武器常见的配件,目的就是增加手 特式器的稳定性。在(COD4)中操作也是同样的作用。

不过, COD4 中设 定装备 Grip 握把 之后将会不能装备 配件1。这样就大 大降低了Grip的 性价比。总的来说 仅有歌弹枪有 装 的价值。







Red Dot Sight

红点镜。国内有时也俗称内 红。其作用是用一种以红点为准 星的瞄准器实现在中短距离内 的快速瞄准。因为主要以近距离 、这里的近距离是真实战斗中的 近距离, 而不是游戏中的近距 窩,游戏中基本上绝大多数战斗 距离在真实中都是近距离)为 主,所以不需要有刻度。红点 镜 有很多种, (COD4) 网战模 式中的红点镜看起来都是一样 的, 外观类似于 C-More 或者 Waither 的反射式外红点。在 战役模式中还出现过 EO-Tech 的 5xx 系列,可惜在网战模式 中香不到。



ACOGISCODE

ACOG 是 美国 TriJloon 公 Advanced Combat Optical Gunsight (先进战斗光学瞄准 镜)。是作为美国先进战斗步 枪 ---ACR 计划的具中一部分。

ACOG 是望近式瞄准镜和光点瞄 准镊的结合体, 既有放大的功能, 又兼異双目快速瞄准的功能。簡单 可的自准式瞄准镜、全称为: x 来讲与上面的红点镜像比。ACOG 與有一定的光学放大功能, 通常 可以放大 3.5~ 4倍。ACOG 本 身最特别的是上方有一根用来采 集州能的集光束, 因此不需要电

地供电就可以使用。当然价格也是 | 要 ACOO 的情况在 (COD4) 中 很高的,不可能批复装希部队,因 此一般只有 Special Force 或者

SWAT オ 会 使用。

(COD4) 中的 ACOG 存 在使得除了狙 击枪之外的其 他武器也可以 看清较进距离 的目标。不过 同样的, 在光

学放大情况下后座力对于瞄准会有 更大的影响,而且红点看不清、需

也不是多数情况、所以个人感觉

ACOG 未划比红点镜好用。



▲ 《COD4》中的 ACOG 外形有些走梯,没 有抓住关键特征 上为 ACOG 结构图

就是我们常说的手雷。(COD4) 中的手 Fragi 雷爆炸范围为上方、旦不能穿墙。因此如果 发现有手雷时,找个低的地点或躲在掩体后面便可保证无伤。 按 RB 键为扔手雷,松开 RB 键时手雷就会扔出手。因为手雷从 扔到爆炸有一段时间。所以要想起到最佳效果,就得先按住RB 健蓄一段时间后再松开,但注意如果蓄力时间过长的话会在手 中爆炸。

当玩家附近出现手雷时,屏幕上会出现手雷的标记以示警 告。如果离手雷很近的话,会出现提示让玩家按 RB 键扔回去。 不过只有玩家自己扔出去的手雷以及敌人的手雷才会威胁到你, 队友的手需是没有威胁的 (HARDCORE 模式除外)。

值得一提的是Frag如果直接砸中敌人的话,同样是有攻击力。

作为非形切成器,内 光净的作用是利用瞬间的

强光和巨大的声响来影响目标的视觉和听觉。闪光弹扔出去后能 立刻发挥效果,但如果不能完全命中的话,对手虽然会被闪住, 但是眼前依然能看到图象。由于中了闪光弹也能开枪, 所以此时 接近敌人的话就比较危险。闪光弹和震撼弹、烟雾弹 样,都是 可以按住 RB 键不放一直蓄在手中的。但要注意对我方队员也有 效, 另外也有一定的攻击力。

力在 (COD4) 中拥有 走 必杀的威力, 而且 Knife 用刀杀人后不会秘露自己的位置。因此是近战的 最强武器、刀的使用方法是按下右摇杆,需要注意的是出刀时如果敌 人蹲下或者趴下, 有可能出现挥空的情况, 因此还需要用右摇杆调整 出刀的角度。容易被忽视的是,处于 Last Stand 状态下时,同样也 是可以出刀的。

双方如果在近距离突然遭遇时,一般人的反应是一边扫射一边拉 开距离,但实际上大胆向前接近之后出刀也是可行的。另外如果已经 确认敌人的位置,而敌人尚未发现你时,跑过去出刀往往会比走过来 开枪更加有效,对于喜欢蹲在角落的敌人尤其好用。

Stun Grenades

震懸弹的性能与闪光弹 接近、不过震撼弹的有效范

围比闪光弹小的多。被震撼弹作用后、虽然不会像闪光弹 样完 全失去视觉和听觉,但是玩家的准星会消失,移动速度都会变得 非常缓慢。

Smoke:Grenades:

烟雾弹不具备攻击力. 扔出去后能立刻产生烟雾。

烟雾弹的主要用途就是制造烟雾来掩护移动的,在拆弹、破坏等模式中 会比较常用。《COD4》中的烟雾弹掩护效果很好,持续时间也比较长。

讲完了武器和配件,接下來就是《COD4》開啟模式中的重头戏-备了。装备这是可以避解为技能。通常每个玩家可以装备2~~3个技能(除 美各輪相弹和握把时会占用美备1外,正常情况下都可以美备3个技能)。 正是由于这 3 个装备的存在、使得《COD4》的网战充满了变数。

《香芸》

Special Grenades: 3 (初期即有)

COD4 中的 Special Grenades 是 Flash Grenades (闪光弹), Stun Grenades (震 標準 和 Smoke Grenades (烟雾弹) 的统 称。玩家可以在 Spec al Grenedes 的设置 中选择一种。如果选择装备1中的 Spec at Grenades·3. 则可以携带3权上场(默认 是1颗)、但是不能同时携带不同的Specia Grenades 上场。烟雾弹酸彩只能带 1 颗。

(D=4)×2((初期取済))

C-4 可以说是半个世纪以来最成功的军用炸药, 它的主要爆破元素是一个Lin RDX的物质,全名

Cyclotrimethylene Trinitramine, 占整个C-4含量的94%。C 4 炸药是一种高 效的易爆炸药。由 TNT、Semtex 和白磷等高性能爆炸物质混合而成,可以被碾成 粉未状,能随意装在橡皮材料中,然后挤压成任何形状。轻易躲过 X 光安全检查, 未经特定隐识、练的警犬也难以识别它。而爆炸效能上却高于 TNT, 而且和 TNT 样很稳定,通常需要用雷管来引爆。正因为 C-4 有如此优秀的性能、因此在全球 都建严格管制的物品,通常只用于军方。

- 旦选择装备1里面的 C-4、玩家就可以携带? 介 C-4 炸药包上场。(COD4) 中的 C-4 可以向任何地点丢覆的。并且除了用遥控器引爆之外,也可以用子弹或者 其他爆炸物引爆。这样设定的好处就是玩家丢出 O-4 之后,不必切换到遥控器来等 待,用武器瞄准 C-4 也能达到同样的效果。另外 C-4 在 (COD4) 里面的有效杀伤 范围也是所有爆炸物中最大的。不过 C-4 如果被敌人击爆的话,就会变得对我方也 有攻击判定。

BPG7 相信大家都不会陌 HRHX2《初期即有》) 生,是一种无制导的反装甲 火箭弹。由于历史悠久,成本低廉,容易生产。目前仍然在一些动

荡地区被广泛使用。

(COD4) 中的 PRG7 作用起来和枪榴弹类似,不过弹道显然不 同、爆炸伤害范围也比检松弹大的名。速度比较慢、对于中短距离 的敌人比较有效, 远距离的话, 对万比较容易躲避。另外对于敌人 召唤出的直升机、RPG/效果也很好。由于没有安全距离、在近距 离使用的话,会误伤自己。

(23级河德)

(好吧,这个不 是大到) M18A1

Claymore 她雷是一种定向人员杀伤地雷。诞生于上世纪 60 年代 越战中, 每颗 Claymore 包含约 700 粒的钢珠以及约 1.5 磅的 C-4 塑胶炸药。配合不同的引信,可以有多种引爆方式,比如绊线引爆, **遥控引爆或者电子感应引爆。**

(COD4) 中的 Caymore 采用的是电子感应引爆的方式, 群昌 还原了 Caymore 的指向性。不过对于刚进入感应范围内的敌人。 引爆后未必能保证走杀。而且红色的感应光束还容易被敌人发现。 因此在放置 Caymore 的时候尽量放置在隐蔽位置,掩盖感应射线。 当然装备 Bomb Squad 的玩家还是可以发现对方 Claymore 的位 置。如果发现对方的 Claymore, 可以直接射击, 引发爆炸, 进行 拆除。Caymore 和 C-4 一样,被敌人击爆的话,就会对我方也 有攻击判定。

Caymore 的有效时间为玩家开生前,因此在有条件历生的模 式如司令部 拆弹中,就算玩家阵亡后也会有效,这点需要遂记。

Franx8 (41级图44)

(COD4) 默认每个玩家 可以携带一枚手雷,通过这个

装备、玩家可以把携带量提升到3枚。手當在特定模式如司令部中, 会有极大作用。这个技能应该是大部分玩家在装备 1 上的首选。

Bamioller (B2 经) (B2 (B2) (B3) | 家携带子弹的数量会增加

装备、文个装备后、玩

倍、通常顺带子弹的数量是3个弹夹。装备这个技能后会变成6个。 不过《COD4》中因为节奏比较快,死的容易)。而且还可以抢起其 他玩家死亡掉落的武器,所以这个技能用处很有限。

Bomb Squad (14) 级图(景))

装备这个技能后, 地 图上所有放置的爆炸物如

地雷, C-4 和炸药包等会有明显的骷髅标记, 在特定条件下有一定用处。

在装备。中心是清州的产 是 Claymore×2 和 Frag×3。 Claymore ×2 是典型的防御手 段,对于喜欢蹲点的玩家来说。 有 Claymore 守住自己的背后是 最佳手段。就算 Claymore 炸不 死来犯者, 敌人也必须将其引

爆,引爆时发出的巨大声响也是 以提醒玩家了。在敌人经常出没 的地点,或是重要目标附近(如

拆弹模式的爆破点)安放。也经 常能收到奇效。在没有 Claymore ※2 时,可以用 C-4×2 来代替。 C-4×2 不容易被发现,爆炸范 围远。但必须主动引爆,因此比 较麻煩。Frag×3 則是羞强的进 攻學段,运用得当的话可以杀伤 大量敌人。不过 Frag × 3 的出现 时间很晚,之前建议用 Special Grenades×3 来代替。

装备2

Storning Power《初期取詞》

这个技能作 用是增强子弹伤

宫。对于惯于隐蔽、射击精准的玩家来说,这个技能可以说是首选。对 于狙击手来说,个人认为也是必须装备的。

Durgernaut (初期即編)

这个技能的作用是 增加玩家血量。对于喜

欢冲锋和近战的玩家来说,我推荐使用此技能。因为在近战中同水平 基本上大家机会接近五五开,血多者无非更容易生存下来,比如使用 SMG, Shotgun 的玩家。



很有限的。个人认为对于特定的武器、比如 SMG 中的 P90, LMG 中的 M60E4, 这个技 能能够略微層加武器的威力。

UAVIammer (知經濟得)) 在 (COD4) 中, 连 杀3人,就可以呼几

Double Tan (29 (29 (21) (3))

增加武器射速。在 (COO4) 中开镜瞄 准点射是相对更有效的杀伤手段, 而开镜点 射中对于射速要求不高,高射速带来的也是 准星剧烈的抖动。因此这个技能的作用也是

UAV。UAV 是一种现代战争中常用的无人侦察机,通常个头很小,针 对局部战场,可以进行扫描监控战场的位置。(COD4)中的 JAV 可以 直接把敌人的位置在小地图上标出。这无疑对对方是一个很大的打击。 装备了此技能之后,玩家将不会被 UAV 侦察到。因此此技能对于经常 固定在某个位置的人来说是非常有用的。而对于已经习惯于用 UAV 来 定位的敌人来说,采用这一技能无疑会对其造成致命打击。

Setumoliand (20@2KB))

这 个 技 能 的作用是加快

Reload。相比装备 2 的其他技能,这个技能作用比较小。因为《COD4》 中杀人比较容易。通常不需要扫射大量子弹(扫射通常不如点射有杀 伤力)。因此 Reload 基本上都可以在安全位置进行,而且多数武器 Reload 速度还是比较快的,没有加强的必要。对于近战较多的 SMG 和 Shotgun 玩家来说,这个技能还是有一些作用的。

编[合[点]]评[

兼备 2 的技能是最为重要的。仅有 Docale 《中 不算实用》 一般玩 家的选择都是 Stopping Power、Juggerneut。当然这并不是说其他技能 都不实用。大家可以参照上面所说的情况自己选择。

Sonic Boom 《初期即有》

这个技能的作用是 增加爆炸伤害。可以作用

于一切爆炸物,包括手雷、枪榴弹、地雷、C 4。从效果来说还是很显著的, 比如枪榴弹, 装备了这个技能后, 枪榴弹误差大一些也不要紧, 都可以 对敌人造成有效的杀伤。因此这个技能常常被枪榴弹使用者以及装备3 颗手雷的玩家所采用。

OVER!!!!! (838 经多得)

装备这个技能后、玩 家将可以携带两把主武器

上场。每把主武器都可以装备所有的装备,这样可以形成一定的组合。 比如 Sniper Rifle+SMG, M4+M14 等等。从而达到全面的作战能力。 但是实际使用中, 装备两把武器作用也并不能使玩家的战斗力成倍提升。 外加(COD4)中主武器切换速度比较慢,有的时候换枪也会贻误战机。 因此使用中,也有很多限制,还不如直接上战场险。不过如果装备之把 加挂枪榴弹的 Assaut Rife 的时候,可以使枪榴弹的模带最从 2 发变 成 4 发。所以对于枪榴弹爱好者来说,无疑是一个很大的增强。

裝备3

Extreme Conditioning 《初期即刻》

这个技能的作用是增加玩家 Sprint (疾跑) 的时间。疾跑在 (COD4) 中的作用很大,基本上需要移动穿越没有掩体掩护的区域时,尽量都要 使用。不过一般来说末增强时间的 Sprint 基本上已经足够满足需要了, 推荐使用 SMG. Shoteun 和比首的证家装备。

[BS[SEM] (B 经图》

装备这个技能后,被 射杀之后可以有机会掏出

手枪再射击一段时间,还可以使用匕首近身攻击。但是不包括被炸死、 爆头、枪榴弹直接击杀和小刀捅死的情况。不过这个技能对于有经验的 玩家来说作用不大,与同一性质的 Martyrdom 比起来差太远了。

Deeplinpact (初期退耗詞))

这个技能的作用是 增强武器穿墙的伤害。

(COD4)中对于穿墙伤害是十分重视的。绝大多数墙体,掩体都可以穿 透造成伤害。一些重武器比如LMG,穿墙伤害十分可观,装备此技能 之后效果更加明显。对于那些原本穿墙伤害就比较低的武器,个人认为 就没有什么增强的必要了。

Steady/Alm (Facility (Facility)

这个技能的作用是提 高武器连发的精准度。在

非瞄准模式下连发时,准星的跳动范围会明显减小。这样在近战时就非 常有利了。



Iron lungs (26级多稳)

比技能的作用是增加 狙击手稳定瞄准的时间。

介绍和主枪的时候提到过,玩家可以通过按住左摇杆来稳定瞄准。这个 技能就是用来增加稳定的时间的,因此是狙击手必备的技能。因为不增 强的话,能够稳定的时间实在是太短了。

Favestion (65)级家得》

转路议个技能后, 可以听到附近玩家的对

话。这个对话不仅仅包括玩家使用语音的对话,还包括诸如 "Enemy Neutraized"、"Frag"之类自动发出的声音。不过作用并不算大。

DeadSilence (好級海傷))

装备这个技能 可以减少移动时所

产生的时间。《COD4》是 TV GAME 大赏 2007 年度中国媒体评选的音 乐效果大赏得主,游戏中对于声音的处理非常出色。通过好的音响设备 可以准确地判别出对手附近的位置。因此减少移动时产生的声音无疑可 以让移动更加安全。

Marayydom (17 红罗德) 装备这下投船后,允 论如何被杀死,都会直接

装备这个技能后. 无

在尸体位置产生 颗手雷。而且手雷也会根据装备 Sonic Boom 的情况 进行强化。这个技能是非常有用的技能,通常会让人防不胜防。即便是 有经验的玩家也可能因为大意,或者被周围其他东西事情影响而去忽视 这颗手雷。喜欢冲锋到敌人堆里面的玩家更是推荐使用,如果地形合适 的话,甚至会形成无解的绝杀。不过在HARDCORE模式中要慎用此技能。 很容易造成 Team Kill。

谭

念头推荐的美备3选择 Martyrdom Dead Silonen Deep Impact lan Lungs. Mertyrdom 在之前已经分析过 予。在实战中其命中的几率并 不懈。有人说,如果全员装备 Martyrdom: 可以有效降低激 人召唤宣升机的几率。这句话并 非戏音。Dead Silence 是喜欢朋

(2) 論業的玩家的选择:"配合消 音響、BAV Jammer、微人完全 只能通过的现实 州阶级的位置 Basp impsot 剪是特定核模的首 选、不过作用并非想象中那么专 张、李宪其效果是增加于弹穿墙 的成为。而非提升子弹穿墙的效 果。-Iron-Lange 是狙击手必备之 物。这个就无需重复了。

突用组合举例

ASST (推在日): 1 Sparket Tennahangs (正知) .-UAV Jammer + Dead Silence

采用如上组合后,除非被敌人眷见,不然是完全不会暴露的。因此 根适合喜欢骑点或从后方偷袭的玩家。不过,由于游戏中有死亡回放, 所以还是得打一枪换一个地方。

适用地图: AMBUSH, BOG, COUNTDOWN

MP5(紅点镜) + Frag×3 + Juggement 土。

这套组合的用意是提高近战的生存率,MP5 在近战中的超大攻击 力再加上提高后的生命力以及超长距离的奔袭,足以使玩家一击得手 后撤离至安全位置。对技术有自信的玩家可以把装备?换为 Stopping Power. 而在 VACANT 这种空间狭小的地图不妨将装备 3 换成 Mantyrdom,

适用地图: CROSSFIRE、DOWNPOUR、SHIPMENT, VACANT

假机取明型

ANDA4 (特別) 中 Sunia Boom 中 Martyrclain)

中国玩家在网战时遇到信号不好的情况比较常见,这里推荐的投机 型组合就是专门针对这种情况的。枪榴弹的特性已经介绍过了,即使信 号不好,中距离战用枪榴弹的话依然有一定优势。另外这套组合对于拆 弹模式的攻方也非常有效。

和命食用型

Slavenero XX & UAV Januari & Sain Lings

狙击手专用组合。用了UAV Jammer 后仅会在开枪时暴露目标, 用 Claymore 可防止别人从身后来偷袭你。铁肺则是增加命中率的好能 力。对于没有爆头自信的玩家,也可以换装 Stopping Power。

MBOE4 (红点镜) + Claymore×2,产 Shaping Naver + 任选

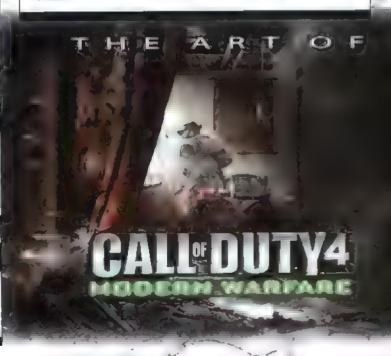
Massi 是一把可靠可如他枪,而且装弹数量多,因此担任防御工作 是最好的。Claymore 则是保护自己不受偷袭的利器,当听到 Claymore 被破坏的声音就得提高警惕了。另外由于M60E4在远距离也不弱,这 个组合同样适用于喜欢赠点埋伏的玩家。

适用地圈。BACKLOT、BLOC、CRASH、PIPELINE、STRIKE

所弹防御型

#Claymore X2214 OverKill 4 Maryrdon

拆弹模式守方专用专用组合。Caymore 安放在关键地带,两把主 武器可选择一远一近,再加上死后扔雷,无论远近生死都对敌人造成致 命威胁。





AMBUSH

裁场被大路 (MAIN ROAD) 分为南北两块,以中距离战为主。 不少平房的二楼都可以爬上去。 不过自己同样会暴露在敌人眼皮 下方。可以说是没有绝对安全的 地方。沃路上有两个地下差。源

以用来穿到对边去。不过大路上地 验不平。本来就具有不错的隐蔽效 果。南北两侧的固定式重机枪靠近 版边。可见度良好,是用来对付直 升机的有力武器。"一旦对手召唤出。 **推升机,就立刻赶到这里来吧**?::

- 1. 二楼上可以看到下方和右方的道路。由于道路狭窄。歼灭 敌人比较容易,就是得小心两面同时受敌。上来的路只有一条。
- 2. 二楼上可以看到左、上、下三方的道路,可谓战略要地。 不过上方的面积宽广、得有相当的实力才能独当一面。
- 3. 入口狭窄、前后地形开阔、而且地势起伏不定。从上方往 下方进入时如果有敌人埋伏则凶多害少。

Search and Destroy

对守方有利。接近左边的 目标需要经过3处,附近的埋

伏防不胜防。而2处可以将右边的目标附近看得 清二楚,从2处扔 出的手雷更是可以直接命中目标附近,对攻方极为不利。

Headhuarters

司令部地点基本上没有數 天的, 因为本关室内空间不大,

因此手電能发挥极大作用。值得一提的是大路地道中的那个地点,基 本两头 堵就不会有被攻下来的危险,一定要尽快攻占。





BACKLOT

初学者比较头疼的一关。 尽管道路众多且有障碍物,但 由于高度不够而近乎摆设。如 果陷入乱战之中,一开枪就会 被循声而来的敌人围歼。因此 应注意集团作战,或以建筑物 为据点进行攻防。

地图芷南方和正北方拥有固定 式重机枪的大楼是关键地带,两栋 大楼的重机枪可以对射。南方大楼 可见范围广。容易杀伤上方来的敌

人,但四处透风,敌人很容易从左

Searchand Desirov

下方目标和双方出发点都 很近, 目标在一楼, 动作稍快 就会很占便宜。上方目标附近不利于隐藏、双方机会对开。

右摸上楼偷袭,比较危险。因此至 少要有两人配合。一人幸重机枪。 一人重点盯左边。

北方大楼仅有左右两个入口。 放好 Claymore 后安全系数很高。敌 人想攻下来并不容易,左边还 可以透过窗户攻击敌人。中部 有一道裂墙,躲在墙后攻击下。 方的敌人非常安全。不愧是易 守难攻的好地方。

1 利用垃圾箱可以直接上到2楼,从2楼阳台还可以上到楼顶。 不过楼顶四面通风, 比较危险。

Headquarters --

北方大楼的司令部利于防 御, 其他地点机会均等。可攻

. .

违点众多,室内空间小,利用手雷会有奇效。



BIOO

本关的焦点就是两栋大楼 的攻防。占据大楼后可以瞄准 大片范围内的敌人。非常占优 勢,因此很容易形成闹栋大楼 对鉴之势。不过大楼会被敌人 偷袭。因此相关的防御手段如 Claymore 等要备齐,同伴之间也 要讲配合。武器推荐用远程有利 的武器。如 M80E4、M16A4、G3 等。 最好有狙击手。◎

左边大楼的下半部分天花板 有洞。因此会是飞机的目标。上

半都分异常安全。只有一个圆形 洞穴,只能下不能上,盯好中间 的楼梯便可防止对手袭击。一个⊳⊸ 人的话可以安全蹲点。右边大楼 不惧飞机,不过上下部分全部有 后路,很容易被敌人抄后路,噂 点的话比较危险。不过除了中间 的楼梯外。上下两边的入口都是 易守难攻的。

如果要攻击敌人的大楼。 除了强攻之外。在楼下管好手 雷往上扔也是不错的打法。两个 株大楼夹着的广场,正常情况: 下是不会有人去的。~

值得一提的是本关的游泳。 淮 (POOL) 附近区域几乎无 人问津、想完成整场不死的挑: 战就来着这里好了。

Searchand Destroy

右侧大楼的目标比较危 险. 敌人往往会放好各种爆炸

装置等你过来,或是躲在楼梯另一侧等你上当。而左上方的目标尽管 是在野外,但杂草丛生, 转角拐弯也多, 要务此, 小小。

Headquarters

感觉这关出现 Headquarters 的几零很低。

6 个司令部地点有 4 个都在两栋大楼里,和 Team Deathmatch 的打 法完全不同,大楼才是取胜的关键。



BOO

本关很有野战的感觉,等一寸土地都有可能爆发激战。最下方的房屋经常交战,为了抄散人后路是一定要经过的。上方的大片地带拥有高低起伏的

地势,杂草丛生不说,掩体也不少。很考验玩家的眼力。本关可以带上消音器来阴人,通过下方的房间可以迅速抄到敌人背后。本关的直升机和轰炸非常有效。

- 1: 这辆巴士可以进入。在里面埋伏狙击手是不错的选择。就算没狙。也可以用来观察右边的形势。
- 2: 垃圾山地势虽高,但由于起伏不定,加上不易辨认,伏在 上面也是不错的选择。只是需要留意左右方是否有人。
 - 3、4: 狙击手埋伏的好地点, 在特定模式中更是有效。

SearchandDestroy

上方目标比较危险,如果 在 3、4 埋好狙击手更是如此。

下方目标在室内,埋伏的话只能躲在角落里,熟悉之后不难对付。总之谁先沉不住气谁完蛋。

- शिक्सीगुम्बारिसङ

司令部地点只有5处,其中上方地点最需要注意,因为

附近掩体太多。如果几个人挤在一起抢的话,很容易被一举全歼。



COUNTDOWN

即使高子也很头痛的一 矣。因为地形过于相似,有时 就算观看死亡回放也未必明白 敌人躲在哪里。本关搜索敌人 很依赖于UAV。因此就备UAV Jammer 会相当有用。中央的大

片地形几乎相同、没有任何一处 相对安全的地方。在中间蹲点风。 险高,国报也高。中距离战是本家 关的主轴。**<**

本关如果能叫出寘升机的话回 报相当高,只有退到房间的量深处。

才有可能兼开飞机的扫射。因此像 停一点会比较好。另外本关房间的

塘登看似金属。其实极易穿近。缥

准位置后用轻机枪开枪罩可。 廉便说一句,黑下本关的深 并可以完成。GOODBYE 的辣椒。

- 1、2、极容易交火的地方、高危险区域。
- 3. 4. 导弹发射架后面是非常好的蹲点位置,比较阴险。

Searchand Destroy

目标全在室内, 守方有 充分时间摆好阵势等攻方过

来。 般说来守方都会分兵两路,因此多路全力包抄 边是攻方的 最佳选择。

Headmarters

酸中央的司令部位置是最 夸张的,要想占领非常困难。

推荐携带 Frag×3. 在本关可以发挥最大作用。





俗称"黑鹰坠落"的地图。 原因在于中央区域有一架坠毁 的直升机。这个区域也是主战 场。两边的楼房1、2 可以对。 键,战斗以中远距离为主。

这里一扫了然,因此是战略要地。 其中左边的1比2要安全。走边 缘地带绕到敌人背后是取胜的关。

3. 楼顶是不错的狙击点,可以看到超大范围的位置。上楼顶 只有两条路,其中雕梯那条几乎没人这么做,因此只要用 Claymore 守住阶梯就行了。另外3也是双方经常出入的地方。相关的攻防 演练要烂熟于心。

Searchand Destroy

右下方的目标有利于守 方. 因为上面就是大片的草

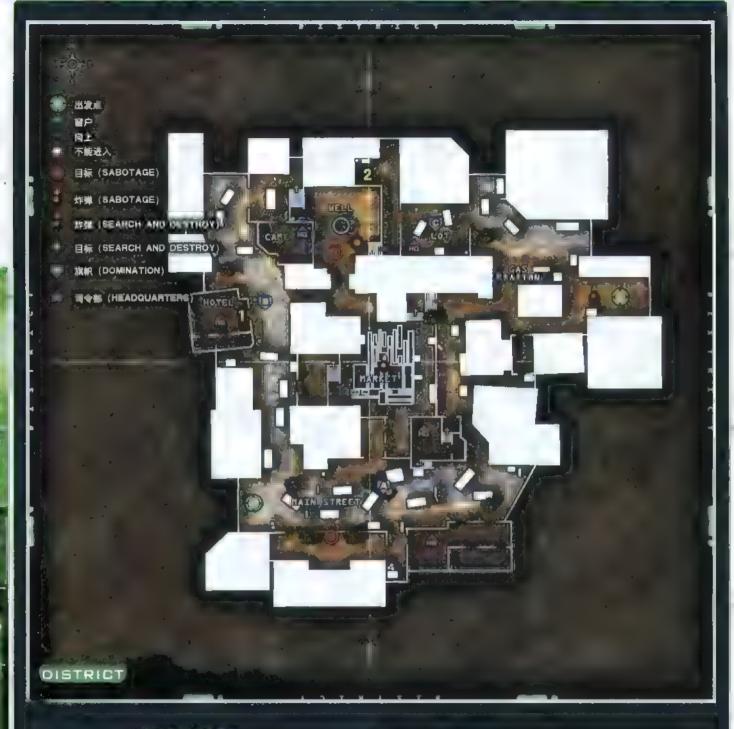
地, 政方很难看出端倪。上方的目标在3的二楼, 近战是在所难免的, Claymore 防不胜防。

Headquarters

司令部位置全部在室内、 因为地形复杂加上可埋伏的地

点很多,对守方极为有利。抢先占领是个关键。





DISTRICT

中央拥有 个单市场足特 征所在 兼市场通往战场的各 个区域,不过因为地势不高。 加卜又有天棚 因此行走于内 的危险性也不太 左边和下边

的街道是交战的主要地点、中距 商武器比较有优势。右边的小巷。 子很多,近战的情况比较多。另 **外本关的汽车特别多。可以多加** 網用

- 1. 旅馆 (HOTEL) 的地形比较有利, 抢占之后在街道上的战斗
- 2. 比较阴险的地方, 可视范围不低, 敌人发现的几率小, 主 要得防范来自右边的攻击。

Search and Destroy

下方目标周围地形非常复 杂, 要特别小心采自下方房间

里的攻击。上方目标相对来说要简单一点,敌人一般都躲在咖啡馆 (CAFE) 附近, 不妨大胆地从后方包抄吧

· Decignators -

5个地点都是经常出没的 地点、相关的攻防演练想必大

" N "

家已经烂熟于心了。值得一提的是咖啡馆(CAFE)下方的人口很适 合伏击。



爾天作歲,不过对游戏本 身没有影响。两部固定式更 机枪在开战后可以先行封箍 **黎人的进攻。如果不在于自** 己的命中率。疯狂扫射几个 次口外加队友配合的话。常 **从真的是很难冲过来。农场** 小屋 (FARMHOUSE) 外有多 **处遗合伏击的地方** 一般情况下 不要从里面轻过。(小量 (S-ED) 面积不大、里面倒是比较更深。 **得小心应能,而且上面是可以爬** 上去的。油罐区(SILOS)右边 的夠測风險很高。但也不失为偷! **谈的接径。狗洞右边也是经常发**。 生战斗的地带。

Searchand Destroy

对攻方极为不利。左下 方的目标附近全是深深的草

丛,在这里埋下 Caymore 凭肉眼很难察觉。上方的目标附近同样 是一片草地,如果在偏僻的位置趴着一个敌人,不细看根本看不出 一面人可以等你安放炸弹时再猝然发难。攻方要想通过农场小 屋过来也是危机重重。

वस्तिविष्याम् ।

没有太多值得注意的地 方,适当使用重机枪会有奇效。





主要战场就是大厦『 🏿 (BUILDING 1) 和大厦2 (BUILDING 2)。两个大厦都 可以上到顶部、然后居高临 下地伏击敌人,其中1比2 地形还要高。从1还可以走 到房頂上四处狩猎。不过会

被来自下方的攻击直接干掉。2 不用担心下方的攻击, 但敢人要 摸上来的话比较容易。看到的范 围也比较窄。此外山坡上是不 错的狙击点。因为远离主战场。 革丛又课,很适合玩家发挥。两 条地道也是本关的特色。

Searchand Destroy

守方在下方目标可以筑 起立体防线、上中下一层结 构非常难对付。相比之下尽管上方目标所在的铁道区也比较麻烦,

但对攻方来说难度要引一些。

Headquarters

位于地道内的司令部位置 极其阴险,绝对是易守难攻的.

- 日被敌人占领就相当难办了。



记号,不过目前普通玩家是无法在 正常游戏中玩到的。本关序叫豪炸 或是叫直升机的诺效率极其夸张。

1、2、3、4、本关为数不多的安全地点。当然所谓的安全也只是相对而言的。

SearchandDestroy

目前正常游戏还未开放。

Headquarters -

最夸张的一关。由于地图 太小,如果是6对6的情况,

活不过 10 秒钟是很正常的事情。火箭筒、手雷、枪榴弹在本关都可以发挥出最佳效果。抢司令部的难度很大、要想活下去只有拼命杀人,运气好的话杀七八十人不在话下。想方设法明死 7 个人几直升机是高杀人数的先决条件。记住那 4 个相对安全的地点吧,武器方面哪把顺手就用哪把吧





适合防守的一美。可以进入 的楼房很多,每条路线都会经过这 **些機房,因此很容易构建立体防线**。

令来犯之政苦不堪官。 我方要有道 合远距离战的武器,激人盘器的模 房不能資熱进入。

- 1: 非常重要的楼房。在二楼可以看到左上、上、右、右下方 的情况,可谓一夫当关,万夫莫开。而上来的路只有一条,安好 Claymore 的话就没了后顾之忧。而且二楼被墙隔为两边,连敌人扔 上来的手雷都不怕——前提是你得及时跑过去。
- 2、3 因为 1 的存在、2 是抄到后方的最佳路径、发生近战的 几率非常高。3的位置正好可以看住2. 而且也利于随时走出旅馆 杀敌。

SearchandDestroy

两处目标的所在位置都比 较复杂, 速度是关键。左方目

标双方机会均等,先到者有利,不过守方可以上楼伏击。上方目标对 守方有利, 攻方得特别小心。

- Headquarters -

花店位置的司令部是最利 于防御的, 因此一旦出现就要

加快速度占领。本为战略重地的1在此模式下就没什么用了。





Search and Destroy

目标位置都是船的中部, 估计大部分玩家都记不住地

图。手雷是取胜的关键所在,在远处用狙击枪也是相当不错的。值 得一提的是如果在本关发动轰炸,有可能出现一击拿到 300 分的夸 张局面。

-- विद्यागियासिङ

运气成分很大! 船头和船 尾各有一个司令部位置,而这

两处全是易守难攻的典型例子。如果被敌人抢下来的话就惨了。有时 甚至会出现风刚夺下船头,司令部又出现在船尾的情况,对攻方非常 不利。个人建议如果遇到这种情况的话,倒不如全员退守静候下次司 令部出现算了,省得出现船头一船尾一船头的死循环。

ECON 放 文 十大夏 美编 anwaig

基本操作	
↑字健Ⅰ↓	向负机下达命令
十字键←→	切换雷达显示
左锯杆	控制机体
右摇杆	视点移动
A鍵	决定 发射机炮
日観	取消 发射导弹或特殊武器
X鐘	显示地图 分为 个阶段,
Yan	切换目标(按住可将视点
	朝向目标》
LT键	减速
LBin	左平幕
RT@	加總
RB(#	右平彦
、B+用B鍵	机体自动恢复水平状态
按下右癌杆	变接驾驶提点
START健	开启智停选单
BACK	切换特殊武器

使用Y键可以锁定机体前方位

置的目标。选定后目标会被绿色方

形图标框住并同时在旁边显示出目

标的名称以及与玩家的直线距离。

只有当目标进入玩家机体的武器射

程后发动攻击才能命中, 而此时原

本的绿色方框会变为红色自系统会

发出尖锐的怪鸣声提解玩家可以发

射导弹。需要注意的是某些SP武

本作中玩家依然能够指挥僚

机主动攻击或是为自己提供掩

护。不过由于A 的上升,电脑会根

据实际情况自行选择攻击形式,

因此指令中只有"进攻"和"掩护"。

"使用SP武器"一项被省略了。除

了指挥僚机之外, 如果玩家的指

挥值超过1/5还能够发动攻击激请

器建无法选择当前目标的。

□ 玩家指令

以及援护邀请。

机体鉴赏			
94	进入 推出差前模式		
十字稿	控制镜头移动 放大镜头		
Yill			
Ass	線小镜头		
左接杆 LB RB/LT/RT	控制机囊 尾翼等部位的运动		
按下右摆杆	进入驾驶舱视点		
接下左原杆	財政 資加本 志		
Replay操作			
X键	开关画面上的信息		
Yill	开关无线电通讯		
日鐘	开关BGM		
十字號	切换镜头		
左摇杆	旋转镜头		
右握杆	拉伸、推后镜头		
LTM	慢週播放		
RT	快速播放		
Start	结束Replay		

1 战场信息

游戏中战场信息的依然是非常 惊人的。激烈的战斗中玩家不仅可 以接收到指挥中心发来的各种命令 与指示、战区内友军的作战方针和 求救信号, 甚至还能够积获附近敌 人的通讯。通过战场信息、玩家不 仅可以获得实用的战斗提示以及明 确作战目的、攻击目标等重要信 息, 行军途中的对话更是能让我们 更多地了解游戏的世界观与剧情, 有兴趣的玩家可以在平时多留意-下。

7 目标影像

本作的新增要素之一。在以往 的作品里, 玩家要想观察当前目标 的情况就只能按住Y键将镜头转向 目标——这样虽然能够观察到目标 的运动方向以及当前位置。但在这 种状态下玩家要想像平时那样操控 飞机几乎不可能。因此导致实用性 大减。本作会将玩家当前目标用即 时影像表示在屏幕左上方, 这样玩 家就能在不影响飞行的情况观察目 标的动向——能够根据目标影像提 供的信息作出相应判断是大家晋级 成为真正ACE的必修课。

一击毁内容

与前几作相同。战斗中当玩家 成功摧毁目标后再屏幕左侧会显示 出推毁目标的名称以及玩家所获得 的分值。其中绿色表示的是玩家亲 自摧毁的目标, 而蓝色则表示友军 摧毁的目标。与以往不同的是我方 战斗单位被破坏也会在这里显示, 只不过名字用红色表示且没有分值 表示。



玩家得分

显示当前玩家所获得的分数。 游戏中当玩家摧毁敌方目标后都能 够获得相应的分数,而这些分数将 直接影响完成本关后所获得的战斗 评价。友军击毁目标后同样能够获 得相同的分数,而这些也会等作玩。 家的战斗得分。与以往不同的是, 本作并没有需要达到规定分数才能 通过的关卡,而即使玩家在战斗途 中被击毁选择"从记录点再挑战"也 不会对分数造成任何损失。

指擔值

指挥值位于雷达右边、玩家 指令图标的正下方。战斗开始时 指挥值为0,只有当击毁目标或是 成功完成作战后指挥值才会增 加。其中用机炮连续击毁目标获 得的指挥值最多, 而如果成功完 成作战则能够完全恢复100%指挥 值。

数值参考

用具体数字显示战机当前状态 以及当前装备武器的残存弹药量。 弹药量、武器名称以及机体耐久度 的表现方式与系列其他作品并没有 什么区别, 结合左侧的机体状态看 效果更好。在第一行新增加的ESM 等级是表示当前玩家战机受到友军 ESM蛹肋效果的数量, 等级越高效 果越明显。

1 風制財间

除了玩家驾驶的战机被击落 外,如果在限制时间内玩家没能完 成指定数量的作战则同样会被判定 为战斗失败。限制时间显示在屏幕 的右上方,用来完成全部作战是非 常充足的、整个游戏中真正需要注 **感时间的只有第一关后半部分。另** 外, 中后期的关卡会分为前后两部 分。这两部分的限制时间建单独分 藥的。

1 信息提示

当玩家命中或是摧毀敌人 后,便会有相应信息在屏幕正中 间出现作为提示。其他重要的信 息提示还包括具体作战的开始、 作战失败、攻击警报等。

| 雷达

位于屏幕左下角的雷达会为玩 家提供战斗中的各种重要情报。与 以往系列不同,由于本作加入了作 战系统, 因此为了方便玩家有针对 性地选择目标,我们可以通过十字 健的左右切换雷达上显示的目标。

12 机体状态

用机体俯视图的形式表示玩家 驾驶战机的当前状态。随着机体耐 久度的下降。图标的颜色会发生改 变,最初是绿色,随后会逐渐变为 黄色,当图标变为红色后就说明机 体马上就要被击落了。机体图标的 两侧周样用图表显示出当前装备式 器的状态,而上弹时间更实用能量 槽的形式在图标上直观地表现了出 来。

新地分区域作战

本作与以往系列在战斗上最大的区别 就是在整个浩大的战场上引入了分区 域作战这一要素。游戏中每一场大的战斗都是由在 若干区域发生的较小规模作战组成的, 在战斗开始 前的简报模式中会有简短介绍, 而根据这些介绍以 及自己的喜好、玩家可以有针对件地选择驾驶的战 斗机以及SP武器。正式出击时会让玩家在几个出击 点间进行选择,而进入战斗后只要玩家驾驶飞机进 入作战区域(地图上会用白色粗箭头表示作战区域位 置),该作战便会正式开始。作战的目的基本上都是 消灭指定目标或是保护友军到达指定位置,只要在 该作战的友军被迅退前达成目标作战就算成功。根 据战斗的不同,每一关要求完成的作战数会有所不 同,玩家可以按START键直接查看具体的作战目的 以及目标作战数,而十字键的左右能够切换雷达显

示相应作战的目标。

▲使用十字鳍的左右能够按照作战的填号切换地图上显示的作战区域目标。



新增 攻击邀请与支援邀请

指令, 更在其基础上进化出 了攻击激遣与支援激遣两个战斗新要素。战 斗中玩家或发军击毁目标以及完成作战都能 够获得指挥值。当指挥值起过1/5后就能偶 通过长按士字键的上或下来发动攻击激请与 支援邀请(消耗1/5指挥值)。发动攻击邀请 需要玩家事先锁定某一目标(最好是目标处 于玩家视野中), 这样在发动后周围的发军 会非常主动地对目标及其周围的敌人发动攻 击。发动支援激调后周围的友军会将一定时 间内曾经瞄准或攻击过玩家的敌人作为目标 发动攻击, 发动支援激调并不需要事先选择 目标。与以往的僚机攻击相比。攻击激调与

支援邀请无疑都有着更为强大的攻击力与实

用性: 攻击激请非常适合在面对大量地面目 标时发动, 因为这样友军的命中案将得到绝

本作不仅保留了指挥僚机的

对的保证,原本给玩家造成压力的众多目标 会在片刻间灰飞烟灭;支援激谐能够在空战 尤其是高维度下的空中混战中发挥奇效、建 议大家先拖着敌机群飞行一段时间再发动支 援邀请,这样相对集中且一根筋追赶玩家的 敌机很快就会被清理掉大半——即使是ACE 难度下的ACE也能够用此法轻松搞定-第12关大家会深刻体会到政击激请与支援激 诸的爽快之处。



Electronic Support System

电子支援系统、简称 "ESM",是本作新引入的战

场要素之一。当战场上存在拥有ESM机能的 作战单位时。便会以其为圆心向四周持续提 供电子支援。ESM的效果是增加导弹的追尾 能力提升命中率,并且还会加快受影响机体 的武器上弹时间,真的是相当实用。本作中 ESM的效果可以叠加,不过因为需要处于友 军支援效果的重叠区域,因此整个游戏中也 就只有在极小数的关卡中玩家才能享受到这 -VIP待遇。敌人同样能够为其作战单位提 供ESM效果,进入敌人ESM范围后玩家需要 控制飞机做出更大的动作才能躲开袭来的导 弹,而且敌人的攻击频率也会上升—— 这些 都会在高渊度下得到明显的表现——因此第 一时间推毁战区内的ESM机是每次执行作战 时的常识。而在敌人的ESM影响区域中缠斗 更是一定要避免的事情。





累计击破败 30017 F



累计击破数 500 A F



累计击破数 3000t1 F



使用机炮管计击 額10四粒机



使用机构累计书 被50200分析



使用机物累计击 air #6 200 20 新加



相式中間计在战斗中 余军动静脉10次以上



具使用A悉型机体 され 一直 は



只使用F类型机体 存成故篇模式

BLAZING GRIFFIN



只使用M类型机 体完成故事模式

GURDIAN



傻机没有被击落 的情况下完成故 事模式

OUICKSILVER



快速完成的旗档 式(2小时10分内 心脏得)

SHARPSHOOTER



只使用机炮完成 A STATE OF

LEGENDARY ACE



机体不要损伤的 状态下完成故事 模式

BRONZE STAR



NORMAL 难度获 得全关卡S评价

SILVER STAR



HARD建度获得 全关卡S评价

GOLD STAR



EXPERT建度获得 全关卡S评价

PLATINUM STAR



ACE难度获得全 关卡S评价

登场机体—近

名称	典型	获得条件	导弹数	SP武器(弾数)
				XMA4 40,
F-16C Fighting Falcon	F	初期机体	99	UGB(30)
				BCL(20)
				LASM (15)
Mirage2000-5	М	完成MissionG4	110	XMA4(44)
				GP8 (20)
				SFFS(12)
				RCL (25)
A-10A Thunderbult	A	完成Missron04	200	FAEB(25)
				XAGM(56)
				BDSP (25)
Tornado GR 4	A	完成Mission05	150	LASM(20)
				ECMP (20)
				SAAM(18)
F/A-18F SuperHomet	M	完成Mission06	140	SOD(15)
				XAGM(32)
				ECMP(20)
				LASM(28)
F-2A	M	完成Missian08	110	QAAM(20)
				XMA4(52)
				JG8 (40)
				XLAA(40)
F-140 SuperTomost	F	完成Mission06	150	SAAM(25)
	1	1		GP8 (30)
	F			QAAM(25)
Sur 33 Flanker		完成Mission08	160	XMA4 (56)
				RCL 30)
				XMA8(60)
F-158 Sirika Eagle	M	完成Miss on09	180	UGB 60)
				SFF5 (30)
				XAGM(84)
				SOD(40)
Rafete M	М	完成M saion09	160	SAAM(35)
				XMA6(54)
				LASM(40
				GP8 (65)
F 117A Nighthawk	Α	完成Mission10	130	QAAM(15)
		11.11		_ASM(36)
				XLAA 40
Typhoon	F	完成Masson12	230	XMA6(56)
				FC. (32
				GAAM(40)
Su-47 Berkut	F	完成Mission13	270	SAAM(40)
				UG8 (70)
F-22A Reptor	F	完成Mancon13	250	XMA6,72,
				QAAM(40)
				SOD 55)
		Catus on the		ADMM(18)
CFA-44 Nosterato	F	完成HARD推廣	300	EML (24)
		以上的故事模式		ECMP(38)



TENA E

	,,,				
名称	美型	類色名	导弹数	SP武器(導數)	购入价格(MSP)
PACKOO (预约特典)					
				XMAG 60,	
F-16E Strike Engle	M	YELLOW SQUADRON	180	UGB (60)	預约特典
				SFFS (30)	
				XAGM(64)	
				XMAG(80)	
F-15E Strike Eagle	M	MOBIUS	180	JG8 (80)	預約特典
				SFFS(30)	
				XAGM(64)	
				XMA4(40)	
F-16C Fighting Falcon	F	SCARFACE EMBLEM	99	UGB (30)	免费
			-	RCL (20)	
F-18C Fighting Falcon	#	TYPE ACE2	64	-	200
				X.AA(20)	
F-140 SuperTorncat	F	HALLOWEEN	100	SAAM(15)	200
				GPB(15)	
				XMA6(48)	
F 15E Strike Engla	M	ACTIVE STRIPES	150	UGB (30)	200
			1	SFF5(15)	
				XAGM(52)	
		THE DOLMASTER		GAAM 84,	
Su-33 Flanker	F	M.K.	159	XMA4 55)	400
		III- %		RCL(82)	
		HISTORIC		XMA4(40)	
F-15C Fighting Falcon	F	WINDHOVER	89	UGB (30)	200
		TIMOTOTOL		RCL(20)	
				LASM(15)	
Mirage2000-5	M	EXPERIMENTAL,	110	XMA4(44)	200
				GPB+20)	
				SFFS(12)	
				RCL(50)	
A-10A Thursderbolt II	A	THUNDER SHARK	400	FAEB (50)	200
				XAGM(112)	
				SAAM(18)	
F A 18F SuperHomet	M	SCARFACE EMBLEM	140	SOD (5)	免债
				XAGM(32)	
				ECMP, 201	
				GPB (80)	
F-117A Night Hawk	A	THE IDOLMASTER	154	QAAM(55	400
· ·		YUKIHO		LASM(B1)	
				XMA6,72,	
F-22A Reptor	F	MOBIUS	250	QAAM(40)	200
· ·				SOD 55	
				XMA8(80)	
F-15E Strike Engle	М	CIPHER	160	JGB(60,	200
				SFFS (30)	1
				XAGM(84)	
				XMA6(60)	
F-15E Strike Eagle	М	PIXY	180	UGB(60)	200
the drive make	.,,,			SFFS(30)	1
				XAGM 64)	
		-		9CL(26)	
A-10A Thunderbolt ()	A	XMAS	200	FAER(26)	200
Market Lighter ()	1	PATHYAF	100	XAGM(58)	-
				LASM(15)	
NE 7000 F		CEARCACE DAD DA	110	XMA4(44)	免损
Mirage2000—5	M	SCARFACE EMBLEM	110		3C 90
				GPB(20)	-
				1 5555121	



可采判模問。於作中能方同样 於深出ACI飞行员参与战斗。而氣順 民要有其治療就能够获得其机体的 持殊涂膜以及相应的战绩。下面列 出了國前已知的ACE名称与出现关中 即位型。需要注意的是。除有在 IXPERTALL建度的模式中源ACE才介 出现。

关卡	机体	ACE	位置
01	F 22A	PEGAS	120秒以内全灭初期任务目标,之后再击毁地图左侧作为增援出现的两队敌机 就会在9000米高空出现
02	F-16C	ED-NOROG	战斗开始后于地图中心位置出现
03	Tornado GR.4	DRAKON	进入后半部分时,从地图上方飞往敌方阵地上空的干扰源
04	Su47	KENTAVR	进入后半部分时 与敌人的Su 33一同出现在敌人基地的右下方
05	F 15E	ORYOL	进入后半部分时 从地图最上方出现并飞往中间的战区
06	Rafale M	VEGA	后半部分敌人开始撤退后,会与敌战斗机小队作为增提出现在敌人基地上空
07	F -117A	DZHOKER	战斗开始后一段时间出现在西北方由低空飞向我军基地。
OB BO	Typhoon	RUSALKA	进入后半部分时 与敌5-14小队一同出现在港口战区的上空
09	Su-33	FEN KS	与敌ACE, A队同时作为增援出现
10	Mirage2000- 5	OSLAKO	进入后半部分时出现在要塞上空
13	A 10A	RYTSARY	进入后半部分时 出现在下方机场的东南侧上空井朝2点方向撤退
12	F-ZA	FL YUGER	摧毀初期地面主要目标开始返航时 在玩家附近空域出现
13	F-14D	VALET	完成任意3个作战后出现在中央港口战区上空
14	F A-18F	DAMA	第2批导弹袭来后、与敌方干扰机 同出现在城市东北方
15	F 4E	KOROL	在战斗最后部分 需要玩家钻入炮口攻击核心时 会与 同出现并准备从要塞的左侧跑道起飞

战斗省最一盟

	, 00000		
支票	特色古董家		
No	代号	驾驶员	出现关卡
01	STRIGON LEADER	ヴィクトル・ヴォイチェク	Mission01
02	STR GON 3	カルロ・ドゲダノヴェ チ	Mission04
-03	STR GON 4	クピトコ・テュディッチ	MussionQB
04	STR GON 5	フェデリコ・ヤルニ	Miss on09
05	STR GON 2	グリオ・コヴァチ	Miss on09
06	STR GON 4 (NEW)	フランツ・レコ	Mission11
07	STRIGON 5 (NEW)	111112-079	Mission13
80	STRIGON LEADER (NEW)	イリヤ・ハステルチーク	Miss on 13
09	STRIGON 2 (NEW)	アレクレイ・チェンエンコ	Mission15
10	STRIGON 3 (NEW)	ヤロスラフ・デリャ キン	Mission15
11	STRIGON 10	ステハン・フェイギン	Masion15
12	STRIGON 12	F-, * 3, 4, 7	完成1周目
13	PEGAS	ルンアン・マルコザミッチ	Mission01 (EXPERTINE)
14	EDINROG	10 . 1 . +	Miss on02 (EXPERTLA E)
15	DRAKON	グラン・ミクラネケ	Miss on03(EXPERTILLE)
16	KENTAVR	オズレ・・・ロンニ	Miss on04(EXPERT, (E)
17	ORYOL	ドラガン・ハナディ・チ	Miss on05 (EXPERT LL)
18	VEGA	1. + + 1 174 - 7	Mrss and6 EXPERT W.E.
18	DZHOKER	ゼニンター・クレイバー	Mission07(EXPERT以上)
20	RUSALKA	ゴラ・ロサンディ チ	MassonO8 EXPERTALL)
21	FENIKS	ロレンズ・リーデル	M ssion09(EXPERTILLE)
22	OBLAKO	434-45A	Mission 10 EXPERT(X ±)
23	RYTSARY	アダルベルト・ラディ チ	Missign11 (EXPERTEX E.)
24	FLYUGER	・ラン・ズリンスル	Mission12(EXPERTINE)
26	VALEY	ワレッー・ニキートフ	Miss on13(EXPERTLALE)
26	DAMA	ヴァーノラフ・レイキウ	Miss on (4 (EXPERTILE)
27	KOROL	7297 - 1 70 - 7	Mess on 15 EXPERTALE)
2.1	REAL PROPERTY AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRES		Washing Towns I'm
		- M. G.	25 SH - St. 69
No	代号	驾驶员	获得条件
28	WARLOCK	ゲイリー・キャンヘル	Masson13 · 作版C
29	OUOX	r, = + + + + + + + + + + + + + + + + + +	Messon11、作被B
30	STEEL GUNNERS	ポピー・ブイックジェラルド	Mission13。作做A
31	DRAGON BUSTERS	アンドリュー・ダャラガー	Mession13。作被B
32	GAVIAL	エド・アルバレス	Mission06 - 作故E
33	GRIZZLY	ホセ・セサル・トレス	Mission86 - 作被A
34	BARRACUDA	アラン・パックマン	Mission06 · 作战8
35	W NOHOVER	グニエル・ボリーニ	Mission07 - 作战D
38	AVALANCHE	フレディ・デュラン	Mission06 - 作战C
37	SKY KID	スティーブン・マッカーシー	Miss on10、作战A
38	STINGRAY	ジャステイン・スズキ	Mission08,作战0
38	HAMMERHEAD	ウェイン・オニール	Mission11 - 作成C
40	YELLOW JACKET	リチャード・リー	Mission10 - 作成C
41	SNAKE PIT	ガイ・スチュワート	Mission?1 - 作級D
42	MARIGOLD	ケニス・ジョーンズ	Mission13 - 作版D
43	SHERPA	ラルフ・ウォルシニ	Mission06 • 4FAUF
44	GARUDA 2	マーカス・ラッハート	完成1周目

单机模式	+* /= A AN EL MI	FO
A I Meda s	获得全部勋章	50
All Aircraft	开启所有机体	30
Clear Campaign	完成战役模式	20
10 Operations	累计完成10个作战	30
Al Operations	完成全部作战	10
10 Frontline Landings	果计在前线卷贴超过10次	10
Anrial Delense	发动攻击遨涛,令友军空中部队击毁超过50个目标	10
Ground Defense	发动攻击邀请,今友军地面部队击毁超过50个目标	10
Electronic Support System	在友军ESM辅助下票,计击赛100架故机	30
10 Named Aircraft	累计击落敌ACE机超过10架	30
1000 Enem as	東计击毀數超多1000	10
All Colors	开启所有机体特殊颜色	10
Original Aircraft	开启隐藏主机	20
Al red Assault Record	获得我方全部战斗简报	20
Enemy Assault Record	获得敌方全部战斗简报	10
Mission 1	完成第1美	10
Masion 2	完成第2英	10
Mission 3	完成第3关	10
Mission 4	完成第4美	20
Mission 5	完成第5英	10
Miss on 7	完成第6英	10
Miss on 7	完成第7关	10
	完成第8美	20
Miss on 9 Miss on 10	完成第9关	10
-	完成第10美	10
Mission 11 Mission 12	完成第11关	10
Mission 13	完成第12美	20
Mession 14	完成第13关	10
Mission 15	完成第14关	20
Secret	第13美計第BOSS机	20
Secret	 李将个部跨載要素	30
独上模式	In the University of the	
Batt a Roya e Ot	在 Batt v Maya o 解 :t 红图 10次	10
Battle Rayale (30)	在Battle Royale累什获胜30次	20
Battle Royale (50)	在Battle Roysio票计模胜50次	30
Batt e Royale (100)	在Battle Royale累计扶胜100次	40
Team Battle (10)	在Team Batto累计获胜10次	10
Team Battle (30)	在Team Battle累计获附30次	20
Team Battle (50)	在Team Battle票计获胜50次	30
Team Battle (100)	在Town Sattle累计获胜100次	40
CO-OP Battle(1)	在CO-OP Bettie完成关于1	25
CO-OP Battle(2)	在CO OP Batt a完成关卡2	35
Singe Battle (10)	在 ngo Bat. n單戶 使胜 O次	10
Siege Battle (30)	在Stage Battle累积获胜30次	20
Siege Battle (50)	在Siege Battle累积获胜50次	30
Siege Bettle(100)	在Siege Ball.e累积获胜100次	40
Online Kills 50,	线上模式帐片由第50架文玩廠机体	20
Online Kills (100)	战上横式票计击落100架次玩家机体	30
Online Kills (200)	线上模式器计步着200架次玩乘机体	50

MISSION

GARUDA 1

INVASION OF GRACEMERIA

■作战A:防空战斗(对空) 推荐SP武器:XMA4

萨得其他全部被斗篙报

突然出现的敌人轰炸机队令整 个城市陷入了大恐慌,而玩家的任 务就是在城市被彻底摧毁前击落敌 人的轰炸机。刚刚进入战场、相信 所有玩家都会被眼前铺天盖地的飞 机震感到,而这正是本作与系列前 几作最大的区别。虽然敌人多到让 我们手足无措,但本关的目标依然!

是击毁所有主要目标(红色图标)。初 期的主要目标就是沿城市边缘的5批 B 52轰炸机编队,虽然周围有大量 敌机护航,但好在友军已经帮我们有 效地牵制住了它们, 因此大家只要将 注意力放在轰炸机上就可以了——另 外,本作机炮的威力得到了明显的提 升,再加上B-52的运动性非常低,

因此大家不妨用它们来积攒机炮击毁 数。低空的直升机也是主要目标,不 过相对于8-52来说它们明显是被敌 人遗忘了, 不仅没有掩护更是孤单单 被放到了我方的战力范围。初期建议| 大家多利用F-18的SP武器。不仅拥 有相当长的锁定距离更能够同时攻击 4个目标,是迅速削减战场上敌人数

量的最佳选择。

全災初期主要目标后本关进入 第二部分,在一段剧情动画过后敌 人的第2批攻击到来,不过除了大 量战斗机增援外还有从敌人母舰上 发射的空爆型巡航导弹。正如其 名、空爆型巡航导弹会在空中爆炸 对周围的我方作战单位造成非常严



重的伤害,不过幸好在雷达上会事 先将预测好的危险地带用稳色区域 表示,更会用绿色虚线表示巡航导 弹的心置与飞行路线,玩家只要多 留量雷人提前进行互避就不会被炸 到地直上,除此之外,如果觉得自 出来不及回过亚航导弹,可以马上 降低飞行高度,基本上只要贴地飞 行就不会有什么问题。 一段时间后敌人的Su-33 王牌《行队进入战 场,而此时的任务变为 致达地图左侧,脱离战 场。Su-33无论是速度 还是机动性都要比目前 玩家驾驶的战机优秀数 倍,再加上人数的优 势,现阶段玩家与他们 交手绝不是明智的选择 (一架Su-33能够拿到

1480分,遗憾的是即便将他们击退 也没有任何奖励 ·····)。建议大家 在任务里新后马上朝地图左侧全力 撤退,只要注意躲避巡航导弹的燧 炸区域基本上不会有什么问题,而 如果发动援护邀请还有可能上落几 架紧胶着坑家不放的敌人。

ACE遊波

順換條件是聚家來換分數是電 類的地方。並使大家保管几級豪炸 桃(室外机保管易被友军告務)。 棒等第一級时尚都会出现數人的战 斗机增養以黃溫輸稿。 医唇单膜 每一個小队產場順。 從家也座接无賴 撤退命令。 學量多地由那樣獨上前 敢明。 不透陽要注電的那。 一進要 國旗任务限制时尚以美體时現察當 這一種免檢巡院等準的場件被通

F-22A PEGAS

战 4开始后玩家需要以 最快的速度消灭私期战场上 的任务目标(比较保险的条件是在10秒以内),之后就 会在地路左侧依次出现F A 16F以及Rafale M的敌 方槽接(任务目标),将这些 增援主毁后F 22A PEGAS 就会出现在增援所在区域的 9000米高空。

MISSION

VITOZE AERIAL DEFENSE

■作战A:迎击轰炸机(对空)推荐SP武器:XMA4



本关一开始玩家需要先驾驶飞 机从机场起飞 ——操作很简单、只 要玩家将战机的速度加到最大。在 滑行一段距离后就能够拉下摇杆令 机头离开地面。与前一关不同,本 次我方的战力有着明显优势、空中 不仅已经有大量战机飞往主战场, 而且整个区域还有多架ESM机为抗 家提供额外的辅助效果, 再加上本 关的敌人全部为空中目标。因此大 家只要选择对空性能高的机体以及 SP武器就能轻松通过。初期的目标 只有位于战区中间位置的一架轰炸 机及其僚机,在ESM强大的诱导能 力下, 玩家的导弹基本上是弹无虑 发建设大家尽量将启家的杂兵 机全部击落。这样不仅能够增加分 数、更重要的是能够有效保证我方 ESM机的存活率,这一点在高难度 战斗中尤为重要。击落第一批轰炸

机后伴随增援,敌人的另两个轰炸机编队从地图的10、11点位置同时出现,随后最后的一批编队出现在战场的最上方并直线向下方的城市超近(任务目标数量具体为,初期位置1架 东侧增援2架 西侧增援2架 最后的北侧增援5架)。由于有ESM的支援效果,这一战的难度要简单得多,如果配合SP武器能够很有效地消灭大量敌人。

ACE建设

如果采取直接击毁任务目 排。 應战遊決的诱是很难获得S 评价的。由于疫炸机的飞行速度 缓慢、并且出現位置都远高豪炸 区域。 聚家完全可以先无视任务 對标尽量多地击落周围的护航 排。 特惠炸机前到最后再收掉

F-16C EDINOROG

当敌人的第3波轰炸机编队 在地图西侧出现时,F 16C EL NOROG会司时存偏隔的位 置。

MISSION

SIPLI FIELD

■作战A:支援中央部队(对地)

■作战B:支援东侧别动队(对地)

■作战C:攻击长距离炮部队(对地)

推荐SP武器:UGB/XAGM 推荐SP武器:UGB/XAGM 推荐SP武器:UGB/XAGM

本关开始游戏引入了作战的概念。每一场战斗都会被介为若干作战,每一个作战都有其专有的任务。比如推毁指定目标或是保护我万战斗单位等,只有满足这些任务条件后该作战才算完成。而要想完成整一个关卡的战斗就需要根据要求完成

定数量的作战。本关虽然分为3个作。战、但由于战 4区域相隔非常近,因此大家伸星不用去刻章攻击某一作战 的主要目标,基本上只要全力攻击就 能够很快完成任务 由于本关会出现大量地面目标,因此玩家应该选择对地能力高的机体以及SP式器。A作

TND-GR.4 DRAKON

测制玩家可以选择使用US中快速高效 地消灭地面上密集的各侧 不过高率度 后,本关进入后半部分 敌人的大部队在地图上方出 现。除不推整章人表得分数处 率关系 家还应该尽量快堆完成初期的发制 18 棒球能避免因为水平速受过大模仿高影 响评价。 战是要玩家为战区中央的 地面部队提供空中支援。

敌人除了大量战车外还会MIR 2000作为增援。由于正面的敌人火力根猛,因此建议大家在初期还是以这里为主要战场,利用对地的SPI武器迅速消灭中间部分的敌人,减缓发军的压力。B作战是要为东侧的别动队提供掩护,这里的主要目标除了少数几辆战车之外基本都是机动性差的武装直升机,很容易揭定,而完成这一作战后友军的ESM机就会在战场上发挥作用,高难度下应该作为首选作战。C作战的主要目标就是敌人的炮击部队,没有了空中敌人的干扰玩家可以很从容地在高空进行轰炸,不顾需要

注意的是这里的不少目标都位于建筑物之间,攻击时要注意角度或高度。元成任意2个作战后敌人的大部队在地图上方出现,不仅有战车和防空部队,更有MR 2000从空中向我方发动进攻。利用SP攻击虐杀地面目标是一个很不错的想法,也直接锁定地看上,让发军发挥战力快速清场。当地面目标消入得差不多后,再将注意力转到空中,如果之前顺利完成了B作战,那么在ESM的辅助下玩家将会感到非常轻松。



ACE確認

04

MISSION

BARTOLOMEO FORTRESS

■作战A:突破地面防御(对地)

■作战B:突破野战炮阵地(对地)

■作战C: 援护电子支援机(对空)

推荐SP武器:UGB/SOD 推荐SP武器:XAGM

推荐SP武器:QAAM/SAAM





A作战玩家要掩护地面部队突破敌人的3座兵营。由于兵营建造在山麓之间,因此玩家在俯冲轰炸完飞离的时候一定要小心两侧的山峰。整个路线的主要目标基本都是建筑物,而防空火力也比较慢,玩家有充足的时间逐个摧毁主要目标。作战过程中,玩家会遇到横跨在两座上之间的铁架桥,而桥上会出现敌人的列车炮。列车炮对空中的玩家并不会造成威胁,但对地面的友军就不一样。出

损失将非常惨重。敌人的炮击部队大 都分布在山麓,而且旁边会有对空机 枪以及对空导弹防守。不过好在数量 并不多。稍微花些时间就能够满理干 净。需要注意的是如果玩家按照路线 **前进、则会有不少地面目标是位于山** 体后面无法攻击到的——尤其是后期 几个对室导弹需要玩家折回来才能命 中——因此攻击前一定要注意频繁, 群免浪费SP武器的弹药。C作战虽然 是掩护我方电子战飞机进入战场,但 实际的战斗很大一部分依然是对地作 战。作战开始后首先需要摧毁前方呈 三角形分布的总共4组雷达阵,虽然 汉些并不是作战目标, 但这些雷达阵 不仅配备了对空导弹。其ESM的影响

范围更是控制了C作战大部分区域、 如果不能及时排除将严重影响护卫目 标甚至是玩家自身的安全。清楚了地 面上的敌人后,空战就显得简单多 了。虽然敌人的数量不少。但在友军 的协助以及我方ESM的辅助下占据很 快就能被控制住,这里惟一要注意的 就是尽量不要再和方ESM范围战斗。 否则被辱弹命中的几率相当高。完成 任意两个作战后战斗进入后半部分, 此时前期目标全部消失。敌人的最终 防御土事在地图上方的山丘上大量出 现。她面目标以榴弹炮、直升机以及 建筑物为主。对玩家的威胁并不是很 大、真正的敌人来自空中——大量的 增援战斗机自不必说,其中还有第一 关追得我们满地图飞的Su-33 | 还 好、进入这一阶段战斗的时候补给线 会出现在战场下方、建议大家回去更 换为XMA4这种能够远距离攻击多个 空中目标的SP式器、迅速调理掉空中 的杂兵、接下来有实力的玩家可以挑 战Su-33或是直接返回基地更换对地 用SP武器——由于地面目标位置相对 分散,初期玩家可以选择不会受地形 影响的XAGM,而以后则可以用 FAFBi寸簡

ACE推议

本关不仅地面固标众多。像 人空中的进攻也相当难值、尤其 在高难度下玩家很容易原此失 能。因此难议大家美各对空性能 的珍武器,先拿到作战区域的制 空权。再利用"高空情冲—政击 一飞高"的一击脱高战术是步摧 股密集的地面目标。另外。高速 度下敌人ECM的形响非常明显。 第一时间将其推量是战场空存的 关键。健够比较轻松地定对本关 空战的死家可以考虑美备大范围 对地野武器。这样能够模粒被 拿到5评价

MACRE KII-47 KUNTAVII

完成任意2个作战后,敌人的最终防御工事在地图上方的山丘上大量出现,Su-47 KENTAVR会与两架Su-33-同出现,因为其机体独特的外形,还是很好找的。





MISSION

ANEA LANDING

■作战A:支援費陆部队(对地)

■作战B: 夺回都市·机场(对地/对空) 推荐SP武器: XAGM

■作战C:对舰攻击(对地)

推荐SP武器:XAGM/FAEB 推荐SP武器:LASM/FAEB



作战A维度不高但比较考验玩 家的耐性,敌人不仅位置分散而且 无论是杂兵还是主要目标都皮糙肉 庫. 無要命中2发普通导弹才能排 毁,而且滩头建造的防御塔更是会 不断发射导弹影响玩家攻击。当友 军登陆后,敌人大量坦克部队出现 并开始发动进攻。这时玩家就应该 将攻击重点从滩头堡垒转向坦克、 因为坦克不仅数量多、火力猛,更 会主动攻击友军、高难度下玩家动 作速度稍慢就很可能令友军损失惨 量。另外, 战场远处的榴弹炮部队 也是登陆部队的隐患之一。不过好 在他们的命中率不高, 危险性要远 远小于坦克。作战B的任务是要在 友军登陆部队成功控制住沿海城市 之前提供空中支援,不过这里的战 斗对于玩家来说基本上是一边倒的, 因为滩头宁军全都是以对地面攻击为 主,零星敞布的几个防空头力点完全 成不了管候。玩家甚至可以无规它们。 直扑主要目标。海岸线上的坦克和榴 弹炮根容易解决,不过驻扎在城市里 的敌人就不太好打了 如果用普通 导弹攻击需要看好目标的位置。否则。 攻击很容易被周围的建筑物挡住

不过如果大家选择用 UGB或是FAEB之类的 轰炸型SP武器自然就 另当别论了,不过你 要注意的就是密集的 防空高炮,虽然命中 率低但玩家如果不注 意控制高度则很容易 被流弹伤到。全灭初 期敌人后任 务变成协助

直升机队夺取机场。虽然防空武器多 了一些, 但依然无法对玩家造成威 胁。另外,机场上未起飞的敌机可以 用大范围爆弹一口气清除干净, 免得 让他们飞起来捣乱。完成作战8后, 玩家可以使用这里的机场进行补给。 作战C则主要是对付敌人的战舰和海 上钻井平台,与系列相同,战斗中抗 家只要推毁舰桥便能够将之击沉。不 过在高难度下建议大家还是先以舰载 的对空导弹为优先攻击目标。特殊武 器方面, 初期玩家能够选择的不多, 到以后可以利用长距离的LASM来错 杀舰船,而初期建议大家选择A-10 的FAEB, 不仅能够快速揭定钻井平 台,更能够飞到高空对海岸的石油加 工场发动毁灭性的轰炸。完成任意? 个作战后敌人的增援会到达,而位置 与敌人种类则与玩家完成的作战有 关。A、BAN的增援主要是坦克和A

10. 其中坦克对友军的威胁最大目割 **■最多**: C处的增援是战斗机与专门 对舰的NIMROD,不过此时只要玩家 发动攻击激调,大量的发军战机便会 瞬间消灭大量敌人。

ACE建设

高速度下本类的张药消耗 尤其是SP武器的消耗量是非常值 人的,因此为了最有效最快速地 究成作战、消灭敌人、建议大家 在本关选择"作战B—作战A"的 行动顺序。作战8的意义在于能 够第一时间确保位于机场的补给 点,这样就能保证玩家在接下来 的战斗中不用将宝贵的时间浪费 在从补给裁到最区的路边上。 不 过需要注意的是。在系统提示完 成作战B后,要经过一段时间才 能降落到机场进行补给。

TACE F-15E ORYOL

进入后半部分时,F-16E ORYOL会与敌方增援一同从地 图最上方出现并飞往中间的战区 攻击友军的地面部队。



06 MISSION

SIEGE ON SILVAT

- ■作战A.蕈敷等包围的友军(对战)
- ■作战日:攻击战车部队(对地)
- ■作战C:攻击长距离炮部队(对地)
- ■作級D:守卫机场(对空·对地)
- ■作战E.政击列车炮(对地)
- ■作战F:守卫变电站(对空)

推荐SP武器:FAEB/XAGM

推荐SP武器:FAEB

推荐SP武器:FAEB/XAGM

推荐SP武器:XAGM

推荐SP武器:FAEB

推荐SP武器:XMA4/QAAM





与前几关不同, 本次作战的 最终目标就是救出被敌人包围的6 批友军, 因此并没有固定的作战 区域并且这总共6个作战是同时展 开的——这里建议的大家根据选 择的出现位置调整雷达所显示的 作战国标(方向键左右), 有针对 性地消灭敌人将非常有利于推进 作战的顺利进行。作战A只需要消 灭友军前方的敌人就能够马上完 成. 不过建议大家在前往战区的 沿途多摧毁遇到的火箭炮车,尤 其在高难度下这样能够一定程度 上减缓友军战力的消耗。另外要 注意的是,这里的天空飞荷敌人 的Su-33, 虽然击落他们能够获 得收集要素,但初期还是建议大 家尽量避免与其纠缠、尽快完成 作战。作战B的区域紧邻作战A, 不过这里的任务则是要摧毁遍布 战区的雷达车。这里的战斗难度 较高,因为不仅敌人的防空导弹 数量多,而且由于敌人有ESM提 供輔助诱导, 导弹的命中率都很 高----这对于高难度战斗来说无 疑是最致命的。建议大家在装备 FAEB或是SFFS的情况下飞到高 空进行轰炸, 令敌人的防空火力

变弱后再将注意力转向重要目标。 如果是之前已经完成了某个作战, 那么此时就不要吝惜, 马上发动援 护激清, 让友军帮助摧毁企图攻击 玩家的敌人。作战C的战斗最简单, 主要目析全是对机场发动炮串的榴 弹炮部队, 玩家只要稍微注意一下 地面零星的防空炮火就可以很安全 地打靶子了。不过需要注意的是. 如果初期玩家用很快的速度进入这 一战区,很有可能将原属于旁边战 区的Su-33吸引过来,这对于初期 的玩家来说就不是什么好事。不过 到了后期反倒可以利用这点将他们 吸引过来,并在我方ESM的帮助下

击的目标全都是坦克和武装 首升机, 其中坦克从机场的 东北方向猛攻守军, 而武装 直升机则主要从机场的南面 政击这里的地面部队。进入 这一区域的战斗后应该先马 上发动攻击激调迅速削减南 面的直升机部队,之后利用 SP武器在地面友军的配合下 抵御敌人坦克部队的冲击。 这里的机场可以为玩家提供 补给、有兴致的玩家可以体 验一下在激烈的炮火中紧张 降落的刺激。作战E的攻击目 标是在战场东侧进行远距离 炮击的列车炮, 与第4 关相 同, 列车炮防御力很高, 除

将他们该个击落。作战D要攻

非是用高威力爆弹,否则即使命中 3、4发导弹也不一定能够将其彻底 推毁。作战F是本关性一的空中战。 这里除了主要目标外更有敌人的 Su-33小队,不过好在他们是绿色 的"杂兵"。实力不够的玩家可以无 视他们直接完成作战目标。完成任 薦3个作战后本关进入后半部分。进 攻受挫的敌人开始撤退, 而玩家的 任务自然就是乘胜追击、还以颠 色。敌人会从3个方向向位于地图中 央的基地撤退,撤退的敌人不会还 **市、因此玩家尽可以名占些便宜。** 全灭撤退的敌人后就轮到已暴露位 置的敌人基地了, 这里的防空火力 还算有些猛,不过如果之前玩家 装备了FAEB就能够从高空轻松发 动虐杀了。需要注意的是, 根据 玩家完成作战的不同,后半段一 同进攻基地的发军种类也会存在 差异, 坦克能够高效摧毁地面目 标、战斗机则主要是攻击天空的 敌人, 而置升机则是空中地面都 能打, 在发动攻击激请时一定要 根据发军种类选择目标。



ACE確议

高难度下作战D守卫机场的 **肯事性便想得尤为突出了**《贝赛 能够迅速解决掉机场周围的教 人,完成作战,就家就能够以此 为补给点辈无忌惮地使用SP武器 快速消灭薄围软人以及模据战况 迅速更换相应的SP武器。不过本 关最需要注意的是某些情况下如 果玩家没有摧毁作战E的任务目标 列车炮,很有可能会因为BUG的 原因导致无法完成整个战斗。 BUG发生的具体条件。没有触发 作战E或是触发了作战E但没有完 成作战,满足以上两点后,当蜀 家完成初期战斗。在进入后半颗 战斗中被击落并选择从之前的记 是点光绘游戏后BUG就会发生。 因此建议大家还是将作战E视作必 完成的作战会更保险。不仅如 此,如果不完成作战E和作战F』 **要想拿到S评价也会比较困难的**。



进入后半段战斗时,会与敌 方的TYPHOON编队一同出现在 地图南部。



SELUMNA PFAK

■作战A:迎击攻击机(对空)

■作战B:击毁于扰机(对空)

■作战C:掩护电子战机(对空)

■作战D:迎击超音速轰炸机(对空)

推荐SP武器:XMA6 推荐SP武器:XMA6

推荐SP武器:XMA6/QAAM

推荐SP武器:XMA6





战斗一开始会进入空中加油 的模式, 这里玩家需要控制飞机 进入指定的菱形区域并保持一段 时间,成功后就会自动为战斗机 补充燃油——闲麻烦的玩家可以 按START键直接跳过。作战A需 要玩家在敌人的攻击机到达前沿 阵地前将其击落,初期敌人会从 地图中下方开始向阵地移动, 随 后会分几批逐个由地图的4点方向 进入战场并向阵地移动。除了目 标A-10还有其他担任护航的战斗 机。不过需要注意的是A-10会在 低空贴着山脉飞行, 但护航机则 是在高空吸引玩家的注意力。虽 然A-10的防御力比较高,但由于 他们是以攻击阵地为第一目标。 因此只要玩家绕到后面就能够将 其轻松击落, 而护航的杂兵则完 全可以交给友军对付。作战B的难 度是本关最高的, 因为玩家不仅

要面对大量的敌机,更因为干扰的 缘故无法利用雷达了解周围的战 况。选择XMA6作为SP武器是比较 明智的选择、XMA6能够让玩家在平 扰区外锁定井攻击复数敌人, 由于 目标机的运动性差,因此基本上是 逃不出这种攻击的。只要击毁目标 机, 其产生的圆形干扰区就会消 失,而此时玩家只要略作调整就可 以如法炮制地攻击下一组目标了。 作战C将是玩家目前为止遇到的最为 混乱的空战,任务是保护电子战机 抵达战区为友军提供支援,而敌人 为了阻止我方的这一举动不遗余力 地排除了大量战斗机进行拦截。不 建议大家将这一作战作为初期完成 的目标, 因为要对付的敌人数量确 实是不少。而且玩家并没有非常有 效的手段迅速完成任务进入其它作 战。能够在远距离同时攻击多个目 标的XMA6是执行这一作战的首选。

> 而如果之前玩家已经完 成了某一作战任务、则 这里完全可以冲进敌 群, 将敌人的火力都吸 引过来并发动援护微 请,这样其它护航机变 能够快速击落大量的敌 机,令战斗很快结束。 作战D对玩家战机的性

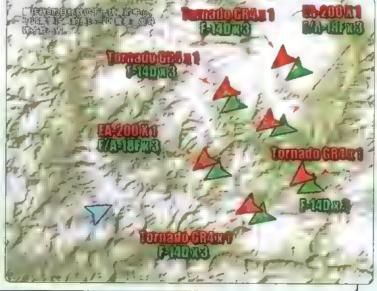
能要求比较高,除了速度以及出力 外还应该具有良好的转向性能,否 则很有可能在高速转向的过程中与 目标产生过大的距离。敌人的超音 速轰炸机并不会在战斗一开始后便 出现,只有当玩家主动执行这一作 战或是战斗经过一定时间后(出现后 无线电中会有明显的提示)由地图的 左上角进入战场并直扑我方前沿阵 地。完成任意3个作战后敌人开始撤 退。不过一定时间后伴随大量空中 爆炸, 15架敌人的小型无人驾驶飞 机DRONE出现。DRONE自身并没有 攻击能力,但可以诱导敌人的空中 爆弹在其周围爆炸从而严重威胁到 我方的战机。 DRONE的机动性相当 优秀, 即使玩家在近距离发射导弹 都有可能被其躲过,再加上玩家还 需要随时观察雷达来躲开空中爆弹 的攻击区域, 因此更有效命中 DRONE。发动攻击激调在高难度下 效果并不是十分明显, 即便是在我 方ESM的影响下命中率也并不能有 保证,个人比较倾向的打法就是在 追逐中使用机炮,高威力的机炮只 要碰到目标基本上就能将其摧毁, 不过这种方法对于驾驶技术是个不 小的考验,除此之外还需要有一定 的运气成分在里面。

ACE建设 🕾

无人驾驶飞机DRONE的机动 性以及飞行速度都相当惊人。这 · 点在高速度中尤为明显。除此 之外。在高难度下。由于攻击当 请的效果并不主分乐观(--- 国此建 读的大家专心进行空战。比较着 要的方法是一直跟随目标但不定 射导弹。因为每隔一定时间无人 **驾驶飞机DNCNE都会因为基督界** 空中巡航爆弹而停留在一个空 域。这时发射导进轨能和发高级 率低命中 ——惟一要注意的就是 一定要沒耐飞溅。避免被空中巡 航爆弹的爆炸所流及远离外运施 普通难度下。以要经过一定时间 等定军全部撤退后。如何任务目 椰DRONE没有被全部出落。本关 也会完成。对于追求会机械逼关 的观察来说绝对是个好消息

数ACE F-117A DZHOKER

进入战斗经过一段时间后, F-117A DZHOKER会出现在地图 西北方向,并从低空笔直地飞向 位于地图西南、需要玩家保护的 惠地。





SAN LOMA ASSAULT

■作战A:支援地上部队(对地)

■作战B:援护轰炸机(对空・对地)

■作战C:对舰攻击(对地)

推荐SP武器:SFFS 推荐SP武器:XMA6/SFFS 推荐SP武器,LASM



作战A 完全是对地面的虚 | 杀, 因此难度相当低。战斗一开 始友军便已经开始与敌人的守备 部队交战, 但好在敌人的战力比 较分散而且数量也并不多, 因此 留给玩家的时间非常充足。她面 目标基本为坦克和建筑物。两侧 的上腰上会配置有防空导弹和对 空机枪、不过由于数量实在是太 少了基本上就是给玩家送分的。 这一作战总共分为3个部分。全灭 生要目标后新的敌人会出现在下 一个区域,因此只要跟着雷达的 显示打就不会跑到其他作战区 域。前两个部分战况全都是倒向 玩家这边,只有在最后部分敌人 的防空火力大量出现后玩家才有 可能需要留意躲避导弹, 不过使 用XAGM或是 能够快速削减敌人 的数量。作战B是要在友军轰炸 机执行任务期间提供援护. 玩家 主要的攻击目标 种是主动攻击 轰炸机编队的F-14以及地面上的

优势, 地面的攻击命中率都会很 低, 但机动性差就导致会被战斗机 当活靶子打。要想顺利完成作战建 议大家装备能够远距离同时攻击复 数目标的XMA6等SP武器,第一时 间击落严重威胁轰炸机编队的安全 的敌方战斗机。但这种选择会导致 玩家无法快速削减地面防空火力的 数量,再加上战区被敌人的ESM覆

众多防空火力。由于轰炸机的高度

盖, 高雅度下玩家在这 的指挥值,发动攻击激清后就能够 里被击落的可能性是最 重创这里的守备部队。 高的。由于敌人位置分 ACE重拉 散,FAEB等爆弹型SP武 器在这里的作用并不是 很大, 反倒是能够精确 锁定地面目标的GP8和 拥有大面积攻击区域的 SFFS能发挥明显效果。 作战C需要玩家击沉大量 敌人的战舰、不过在高 难度下舰载的防空武器 会对贸然进入其射程的 玩家造成很大的威胁。

如果使用普通就一定要

现在外围尽量摧毁舰载

对空导弹,不过如果有

SP武器LASM就能够在 远处的安全位置逐一将 其击沉了。需要注意的

是,当玩家完成任德作

战后敌人的无人驾驶飞

机DRONE会在整个战区

出现,如果要顺利完成

高难度下对沅家最大的威胁 其实是来自敌人的地面部队,宏 集的对空机枪很容易就让玩家的 机体陷入危机,因此比较安全的 方法就是在高空利用大范围对地 武器逐渐潜扫沿途的地面以及绝 过的数方基地。 无人驾驶飞机 DRONE出现后如果玩家不想将时 间演费在与其的纠缠上。完全可 以進过大推開接移起斗空域轉變 進射機弾的攻击。而只要能够有 效利用SP武器攻击地區目標。 能够很轻松地取得S评价

Typhoon Riisalka

进入后半部分时,Typhoon RUSALKA会与敌F-14小队一同 出现在港口附近,并从低空飞往 港口上方的空域。



功命中2枚FAEB就可以击落1架目标 机。不过不同手攻击地面目标,从

空中向飞行中的敌人投弹还是需要 一些窍门的。比较稳妥的方法就是 在目标上空与其保持周一行进方向

并在目标前方位置投弹, 这样只要 玩家与目标间的高度不是很大, 基

本上都能命中——但缺点是每次攻

击前的调整都会耗费不少时间。另

一种方法则是由高空俯冲向目标并

在极近距离内完成投弹、脱离动

作。这种方式的好处是发动攻击不

受距离、航线等限制, 而且即使目

标正在进行同避动作也依然能够命

中——缺点也是显而易见,要想获

得高命中率就要在投弹前尽量缩短

与目标间的距离,但这样就很可能

令玩家撞到自标巨大的机身上。可

以说是对驾驶技术的一次考验。当

击落全部巡航机以及摧毁空中母舰

MISSION

HEAVY COMMAND CRUISER

■作級A:攻击重巡航管側机(対空) 推荐SP武器:XMA6/FAEB

本关的任务很明确, 那就是将 敌人的空中母舰彻底摧毁,令其失 去随时随地发动空中进攻的优势。 飞行一段距离后就能够通过肉眼看 到远处目标的庞大身躯, 此时由于 敌人的航空编队正在加油、因此除 了空中母舰以及4架大型巡航机外周 围并没有任何战斗机护航。正式开 战前玩家首先会看到总共6架空中加 油机迎面飞来。顺手干掉几个捞些 分数,不过不要将注意力都放在他 们身上,因为马上就要展开对对目 标的总攻了。空中母舰及其周围的 大型巡航机除了体型上的差别外在 机型构造方面基本是同一规格的、 机翼上方以及机尾都装备有对空火

ACE建设

定与致人的航空编队接触 前。 • 首先遇到坦雷飞来的6架 KC-10加油机。 这里建议大家尽 量用导弹配合机枪击落2乘。如 果実率也能够击落目标的话玩家 就能够积衡到不少指挥值。由于 对地攻击的RGL或FAEB都能发挥 事數。·#GL的优点在于能够对前 方发动小范围内密集攻击。如果 在攻击途中调整发射角度就能够 实现小型地毯式豪炸、虽然不能 推定。但只要爆炸就能够推動層 图大范围的歌剧。这是FAED的特 **雌一利用以上所说的特性空**等以 很快就摧毀原本需要使用导弹反 复攻击才能击落的护卫机,让新 家在桐期就能够迅速获得大量指 揮舊、用于接下來对Su--33小队 的战斗。·德Hard以上高难度、·查 中母舰最后的任务目标会由最初 的外部驾驶舱变为内部的被心。 虽然利用导弹并不准合中。但如 果態要用机枪就需要實验从空中 母親正面的斜下方接近或是由后 力飞入才能将被心推理。

数ACE Su-33 FENIKS

首先要确保违落了最少1架 KC-10加油机,之后只要在战斗 中击落空中母舰旁的所有护航机 并摧毁空中母舰的所有引擎, Su 33 FENIKS就会升空。



炮, 而为了获得足够的动力, 这些巨 大的飞机拥有多台大功率引擎,而这 些引擎被放置在二角形机翼后方的夹 层之间,从正面或是侧后方都无法命 中。初期的战斗玩家只能锁定目标身 上的对空火炮,只有将每一架巡航机 上的对空火炮全部摧毁后才能开始攻 击机翼后侧的多擎。体型最大的空中 田舰在整场战斗中都不会改变航向, 但其他的运航机则会在一定范围内旋 回躲避玩家的攻击。另外, 巡航机的 防空火力虽然并不会对玩家造成什么 威胁,但多架巡航机搭载的ESM机能 影够覆盖整个战区。交战一段时间后 敌人的SU-33小队全机升空并将目标 锁定为玩家,此时如果不能尽快击落 证航机另敌人的ESM影响力下降,那

等待玩家将使纷飞的导弹地狱。初期 如果玩家手中没有强力战机的话, 其 实可以选择驾驶A-10装备FAEB出 战。A-10的慢速虽然会在行军途中被 大部队潜下。但这样正好将敌人的吸 引力引向了友军。玩家可以安全地实

施轰炸。 FAEB的特 点就是威力 大,而月螺 炸后能够波 及到周围银 大一片区 域、利用这 点我们能够

一次攻击就摧毀空中母舰或是巡航机 身上的所有目标-- 也就是说只要成

人,因此建议大家从其下方快速飞到

的所有引擎后。任务的目标变成攻 击位于前端的驾驶舱。要根命中驾驶 舱就需要从正面发动进攻, 而此时空 中母舰会不断放出导弹击退周围的敌 远处并折返发 动攻击。需要 **决瘾的是。在** 格场战斗中空 中田舰都会向 外围发射空爆 型型航导弹而 且频率非常 高. 打算返航

补给或是在最后阶段都一定要留点雷 达上标出的危险区域。

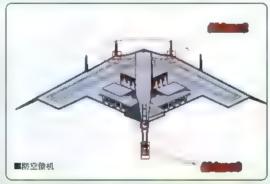


▲空中母舰上初期只有防空武器。





▲击破初期的防空武器后大量引擎出现。

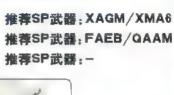


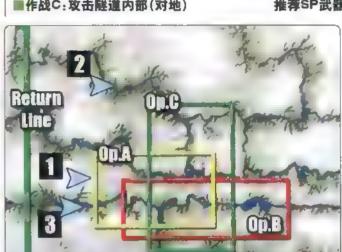
RAGNO FORTRESS

■作战A:支援中央突破部队(対空・対地) 推荐SP武器:XAGM/XMA6

■作战B:攻击发电设施(对地)

■作战C:攻击隧道内部(对地)





作战A的目的地在敌人阵地的 中心,而沿途抗家需要摧毁大量防 御部队才能保证发军安全通过。在 高地上敌人别署了多层防御线,建 议大家以位于最前线的坦克为优先 攻击对象, 这样能够有效地保证友 军部队的存活率。只要能够突破敌 人的坦克防线, 后面就可以用长驱 直入来形容了。位于后排位置的对 空导弹和机枪在友军的炮火下很快 就被消火干净了,而玩家在这期间 要做的除了顺手挣些分外主要的还 是尽量击落天空中的杂兵。随着友 军的推进、敌人的直升机部队以及 AV-8部队会分别从峡谷两侧突然 出现发动攻击。这两种敌人能够悬 停在空中攻击友军,一定要尽快推 毁——这种空中悬停的能力也许对 地面部队是致命的,但却方便了玩 家,如果在较远距离发射XMA6, 甚至能够将出现的敌人一次全灭。 到达敌人要塞后玩家就要在发军遭 到重创前尽快完成作战, 要塞的调 堡都需要至少两枚导弹才能摧毁,

不过使用机炮的话却能够很快搞定: 要取前方的列车炮也是一样,因此健 议大家用导弹攻击要塞前沿的坦克并 在与会过程中用机炮摧毁附近的碉堡 等目标。作战8相对节攀比较平稳。 玩家沿着河道推設重要目标以及企图 从低空发动突袭的敌F-15小队。在

河道的尽头玩家能 够找到发电站,这 里的防空能力很 差, 玩家可以轻松 完成作战。不过需 要注意的是在迂回 过程中有可能撞上 高耸的铁架、因此 大家还是尽量飞离 发电站再开始折返 会比较安全。作战C 的战斗难度并不 大,但却是对玩家 驾驶技术的一次考 验。作战的攻击目 标全都隐藏在峡谷 间的隧道中, 玩家 需要先在广阔的战 场上找到进入口。 地图上的标记能够 为玩家提供人口的 大致位置, 而注意 观察就会发现每个 入口外都会悬停着

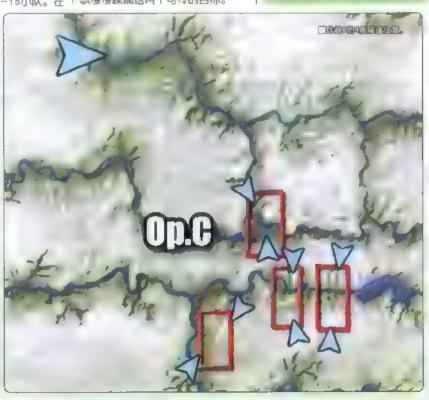
我方的直升机。摧毁人口的闸门后玩 家就可以进入隧道了, 保持低速与平 稳的飞行是这一作战的关键,而在隊 道中攻击目标的同时一定不要忘记躲 避隧道内部的障碍物,而且遇到有弧 度的隧道时尽量用LB键或RB键调整 航向。完成任意2个作战后战斗进入 后半部分。失去外援的敌要塞已经没 有任何希望了, 而我军的总政也正式 开始。首先是要摧毁要塞周边的碉 堡,与之前的目标不同,这些碉堡的 防御力要高出很多,用普通导弹攻击 会非常耗费时间的弹药、建议大家设 回基地补给并更换对地专用爆弹型 SP武器,这样才能有效展开战斗。 推毁全部外围碉堡后、总部会发来新 的作战目标。此时玩家需要与友军配 合准般要塞内的和坦克守军以及要塞 的指挥中心。坦克部队基本上都用不 着玩家亲自动手,一个攻击激调差不 多就能够全部搞定。而指挥中心如果 不使用爆弹炸会比较难打。不过此时 敌人已经完全失去抵抗能力, 玩家可 以慢慢蹂躏这两个可怜的目标。



作品C就是系列经典的"钻器 不过本作的难度要高出不 少。尤其是对新玩家或是还没有 真正习惯X380手柄的老鸟。隧道 不仅非常秩孝。而且存在很多障 何佛》《北其县宫要宴最近的融资 更是在中期存在上下起伏的地 形。因此整个过程现家都应该保 特机体稳定飞行并准备随时改变 飞行方牌。另一个需要注意的地 方就是在隧道中尽量避免使用尋 弹攻击,因为大量的导弹尾烟会 严重影响玩家的视线。

M2000-5 001AKO

开始发动对要塞的攻击后, 玩家摧毀了所有任务目标后战斗 会进入最后阶段,而此时 M2000-5 OBLAKO会同时出现 在要塞上空。



THE MOLOCH DESERT

■作战A:支援战车部队(对地)

■作战B: 存取机场(对空・对地)

■作战C:掩护轰炸机·攻击敌司令部(对空·对地) 推荐SP武器:XMA6

■作战D:接护电子支援机(对空)

推荐SP武器:FAEB/SFFS

推荐SP武器:FAEB

推赛SP武器:XMA6/QAAM



作战A是本次战斗的重点部 分, 玩家要在友军的地面部队向敌 总部推进过程中提供空中支援。由 于作战区域位于最前线,因此当坑 家赶到时双方早已经交火, 而此时 的友军正被敌人的坦克部队、火炮 部队以及A-10小队同时攻击。情 况万分紧急。坦克部队位置较分 散、使用SFFS能够对一片区域的

敌人造成巨大伤害。但投弹时需要一 定的角度才能令攻击覆盖到最大的区 域、FAEB适合用来攻击战场两侧的 火炮方阵,只要将弹着点设在方阵中 心位置就能够一次将其全贝, A-10 的数量与威胁性都远远不及地面上的 敌人。因此大家可以将其留到最后再 收拾。作战B空战部分并不是重点, 因为在我方数量优势下敌人的飞机基

本上在战场上存活不了多长时间。机 场外围的坦克防线对于玩家来说就是 送分的。不过这里敌人空中的杂兵机 倒是攻击性很高。建议大家先取得制 空权后再开始清扫地面。机场的防守 相当严密。大量的对空导弹等待着玩 家的到来。这里建议大家稍微配合下 友军的步伐。等大部队压上后再集中 推毁机场周围的防空火力。汉里除了 防空火力以及建筑物外,跑道上还有

不少等待起 长奶战斗 机,利用 FAEB进行意 炸、尽量减 り敌机升空 的数量,这 样也能够降 低战斗的滩 度。完成作 战日后玩家可

以使用这里的机场进行补给。作战C 一开始友军的轰炸机编队便遭到了敌 战机的拦截,不过好在数量不多并不 会对作战造成太大影响。在向目标地 点前进过程中、敌人的战斗机编队会 分批出现,但只要装备XMA6就能在 短时间内搞定。初期主要目标只有敌

司令部周围的几个雷达站,但当轰 炸机编队开始投弹后,基地所在位 置出现真正的目标——不过基本上 都是建筑物, 因此只要在攻击时注 意高度不要被防空高炮的流弹打中 就没有问题。作战D内容最简洁, 玩家就是要保护电子支援机到达战 场中心位置就可以。这里的战斗全 是空战、因此SP 武器最好选择 XMA8或OAAM。惟一需要注意的 就是敌人会从几个方向同时向友军 发动攻击,大家不要左顾右盼, 先王掉一侧的敌人再转向其他方 向。完成任嬴2个作战后战斗进入 后半部分,此时战区内的敌人开 始向外撤退, 玩家可以利用这个 机会多捞些分数。很快、敌人的 Su-33小队出现玩家正前方,此时 虽然指挥中心下达了撤退的命 令,但怎么可能还想早前一样再



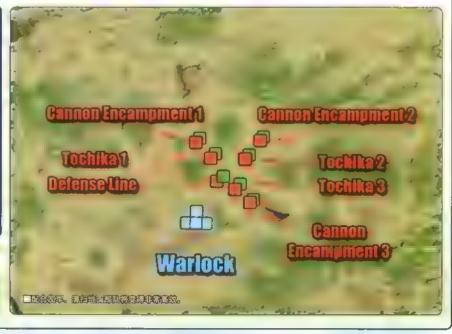
夹着尾巴逃跑。本次战斗玩家没 有指挥值用于发动攻击激调,不 讨现阶段玩家手中的战机性能已 经不输给Su-33, 再加上敌人只有 6架。而我方的空中力量也非常原 得住, 击落这些昔田的主牌驾驶 员并不是什么幻想。

ACE確该

整个战场其实有以看作上下两个部分。 由于上面 部分无论是作战数量还是战斗激烈程度都要远远高于 下方。個此在高难度下玩家一定要选择首先完成作成 B.存取税场。这样才能有完良的补给支持后面的战 · 高难度下发军生存率由高到低俅次排列为~~作战 D提护电子支援机一作战C掩护囊炸机一作战A支援能 车部队,因此建议在夺取机场后迅速赶往上第一支援 友军地面部队——有象力的玩家高以选择先支援作战 G,再跟随豪炸机一門前往作战A的区域。被斗进入后 半段射。能否迅速全灭Sice33小队是获得S评价的关 飞时的SP攻击会更加有效率

A-10A RYTSARY

进入后半部分时,出现在下方机场的东南侧上空 并朝2点方向撤退。



WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

■作战A:制压大规模杀伤性武器运输车(对地)

推荐SP武器:XMA6/XAGM



玩家的任务是推毁敌人位于河上 道尽多的大规模杀伤性武器运输 车,不过为了能够突袭成功玩家 需要品料问道低空飞行、避免被 敌人侦测到。相对于系列以往的 "穿越峡谷"、本关存飞行难度上有 所降低、不仅高度限制变得比较 宽松, 玩家的飞行空间也要得很 **范阔** ──毕竟不是在峡谷中间飞 行。启途玩家需要先催毁遇到的3 个前哨站、需要注意的是当被前 哨站的敌人发现后需要尽快消灭

全部的敌人,而不少敌人是位于建 筑物旁边, 因此需要调整角度才能 令导弹命中——分散的位数令FAEB 等财弹型SP武器用办不大,能够同 时攻击4个目标的XAGM倒足可以用 一下。如果有遗漏的目标大家也不 用着急,只要在离开这一区域前调 特机头回去补漏就可以,这里山与 1. 之间的距离足够玩家的战机迁 回。运输车就停在河道尽头的基地 中, 当玩家出现在这一区域时他们 会企图加速逃离。不过这对于发射 出去的导弹来说根本就是徒劳的。 完成作战后高度限制解除、同时要 求玩家按照指示前往地图左侧撤离 战力。虽然此时有不少目标可以让 玩家过瘾,但建议大家还是应该尽 快向战场左侧移动, 因为很快玩家 脸上的笑容就会消失了。随着警报 声的不断响起, 越来越多的敌机出 现在战区并将攻击目标指向了玩 家。再厉害的驾驶员面对这些铺天 盖地蜂拥而上的敌人同样都会束手 无策、此时的玩家惟一能做的就是 一边继续向地图左侧撤退一边不断 回避来自各个方向的攻击。很快,

总部发采新 的指示。要 求玩家玉落 这些敌人, 看着满天空 的红色目 标。"绝望" 二学在玩家 的脑海中越 来越湾狮。 不要放弃.

更不要按START键返回任务最开 始去更换SP武器。在挣扎了几分 钟之后,雷达上终于显示出了希 望---大量的蓝色三角形从地图 左侧赶来支援玩家, 而且数量越 来越多。在友军赶到的同时,玩 家的指挥值将获得100%的恢复。 此时大家终于在整个系列中体会 至被管教的感觉。接下来的战斗 就变得简单多了。发动攻击激清 以及援护激请便能够将劣势扭转 讨来, 而这一过程中玩家要做的 就是继续问避敌人的攻击。等待 友军控制局面。



ACE建建

医乳经类的 穿越峡谷 美里 下进 **言于君半朝分玩家要面对严峻的变值** 因此F-147或A-10等机体还是不要选择 的好。峡谷部分的飞行难度并不大。高 康陽制也比較寬備 Bang Merrini的報 制为4.968英尺。前前时以上难度为1640美 **非三唑单部分不同难度间的差异就**明显 体渠出来领于临难度下敌方机体不仅攻 **由频率更高。斯里大量干扰机将令联系** 在空域中处于绝对劣势。《圆此在友军增 接到达前。张家还是应该以同差为最优 **化考虑否则很容易被弹幕击落。**《明外 要想获得S评价就一定要尽量避免通过第 **告差濟以及授护差清告落款標。而剩**者 严重影响本关的评价

F-2A FLYHOLS

摧毁掉作为任务目标的3两卡车后。战 **斗进入后半部分时出现在最东侧的雷达上** 空。



THE LIBERATION OF GRACEMERIA

- ■作战A: 夺取机场(対空・対地)
- ■作战B:夺取议事堂(对地)
- ■作战C: 存取放送局(对地)
- ■作战D:对舰攻击(对地)
- 圖作战E:击毁电子支援机(对空)
- ■作战F:击毁电子干扰机(对空)

推荐SP武器:FAEB/SFFS

推荐SP武器:FAEB/SFFS/XAGM

推荐SP武器:XAGM

推荐SP武器:LASM

推荐SP武器:XMA6/QAAM

推荐SP武器:XMA6

在作战A中玩家需要先与友军 将机场外围的防御部队遇扫于净后 才能正式发动进攻。敌人的防守力 ■主要是地面防空火力。不过由于 位置分散因此对玩家的威胁并不是 很大。到达机场附近空域后、敌人 的战斗机会陆续从跑道上起飞、此 时建议玩家使用SP武器集中轰炸 跑道,尽量不让他们升空——只要 能够有效抑制件敌人空中力量的民 现,这一作战的难度将大幅度下 降。作战日是所有作战中难度最高 的, 玩家要与友军地面部队配合从 城市外围逐渐打进去。初期城市外 围的抵抗环算不上什么、小股的防 空火力以及单架的战斗机很容易就 能搞定。随着越来越临近城市中 心,敌人防守部队的数量也越来越



ACE建设

M

· 林紫是建议大家先完成作成 A。 满保补龄点后建议大家飞往 港口上空。 圖为这是的能够同时 执行3个作战,而如果装备对空 SP武器能够非常轻松地完成作战 E和作战F。完成任意4个作战后 BOSS登场,普通攻击很难命中, 建议大家等到8088开始发动电子 支援时(地图上会显示红色区域) 再发动攻击道情、舒武器等攻击 一图为此时8088的移动将变得 迟缓、但需要注意的是区域范围 内的无人机将变得非常具有攻击 性。

数ACE F-14D VALET

战斗经过一定时间后,会由位于港湾(作战D的战斗区域)最里面的航空母舰上起飞,因此如果初期使用ADMM等特殊武器快速将航母击沉。则F-14D VA-LET将有可能不出现。建议大家先执行作战E和F,这样就能够给敌ACE充足的时间起飞了。

多了起来。这里最大的特点就是敌人 的火力大部分都会集中在玩家身上

尤其是空中的敌人,攻击频率绝不 是以往各关能够相比的。当玩家突破 第3层防线时会发生进入城市的友军 被敌人伏兵包围的事件。此时玩家一 定要迅速前往救援, 否则很有可能导 致作战失败。这里的战斗需要注意的 就是不少目标周围都有建筑物、如果 不选择好角度攻击将很难命中。特殊 武器方面SFFS在作战初期能够发挥 不错的效果,XAGM在中后期能够有 效保证玩家在攻击后的生存率,而 FAEB则主要是最后的救援作战。投 弹技术过硬的玩家能够很快将敌人的 伏兵灣光。作战C相对就要简单不 少,玩家主要的攻击目标只有地面的 坦克以及火炮部队,而敌人的空中力 量也比较薄弱。SP武器XAGM的优 点就在于它会从目标的正上方发动垂 直攻击, 这样即使目标躲在建筑物后 面也难逃一劫——尤其是最后在放送 局周围的战斗。大量的高楼将会令使 用普通导弹的玩家非常痛苦。如果使 用LASM将令作战D变得异常简单, 玩家要做的就是在远处慢慢击沉射程 内的战舰,至于空中的敌人。留 到最后也没有关系。作战E和 作战F的战斗区域基本是

重合的,因此大家可以考虑这两个作战一起完成。由于敌人电子干扰机的缘故,雷达在这片空域的收到的影响相当严重,不过这也正好令干扰机自己暴露了自己——圆形干扰区域的中心位置,只要向这个方位观察一下就能马上发现带着僚机盘旋的目标。建议大家从远距离利用XMA6发动进攻,这样就能一口气消灭目标周围的杂兵,接下来只要一串机炮扫射就能

够将其击落。F 22是作战E比较难 对付的目标,不仅运动型、机动性 高、再加上玩家的雷达并不能正常 发挥作用,因此可以先放到一边不 管,等到上落全部电子干扰机令雷 **达恢复后再与友军联手收拾他们。** 完成任意4个作战后敌人的ACE 登 场,机体的机动性有着压倒性优 势、玩家经常会遇到对方一个翻滚 就把我们甩开的情况。武器方面. BOSS会操控大量无人机攻击作战区 域内的所有目标,不过率好这些无 人机只装备了机炮,因此并不会成 为真正的威胁,而BOSS机则能够一 次发射大量导弹攻击玩家-遇到的情况是玩家正紧咬着BOSS不 放时发现他一个爬升并在空中稍作 停顿后,雷达上便显示出大量导弹 扑来——如果不能及时躲开即使很 普通难度也有可能直接被击落。当 BOSS的HP降到1/2以下后。不仅攻 击频率加快,更会在攻击后"隐 身"。此时玩家无法锁定BOSS甚至 在地图上都看不到他。前期对付 BOSS最好的办法就是SP武器和普 通导弹的弹幕攻击,不过如果能够 抓住BOSS在空中平稳飞行的短暂时 机(沙定会出现, 但时间与次数完全 随机)用机炮猛轰,一轮攻击就能够 打下其一半的HP。后半部分BOSS 的攻击明显更为积极, 建议大家专 心回避导弹并耐心观察雷达,等到 发现周围发军数量足够名的时候发 动攻击激请并由守转攻。运气好的 话1、2轮攻击就可以搞定了。



GRACEMERIA PATROL

■作战A:警戒首都上空

推荐SP武器:XMA6



首都获得解放后人们欢欣鼓 舞、虽然战争还没有真正结束但大 家已经按耐术住胜利后喜悦的心 惱、提前庆祝起来。虽然这场战争 的最终胜负结果已经非常清楚了。 但安全起见,以免万一,玩家与其 他驾驶员在夜间依然要驾驶战机确 保首都周围的安全。从机场升到空 中后, 玩家要根据指挥塔的指示前 往指定地点应逻,要注意的定到达 的地,而是要等大量的对话结束后 才能前往下 个地点。完成全部巡 選任务后 首以来与玩家并肩作战 的僚机突然表示在议场战争结束后

他会选择原復,原果在执行本次任务 前风所获得消息、他的妻子和女儿都 已经在解放首都的战斗中不幸遇难 了。就在大家为这一消息感到惋惜的 时候,指挥塔发出了警报,原来从地 图东北角探测到不明物体正以惊人的 速度向首都位置移动。远程巡航导 **猫:** 木明物体的正身终于被判明。但 就在我方准备从地面拦截的时候敌人 的远航导弹突然在空中爆炸。随后分 裂出多个子弹继续向首都丧来。这一 突然的变放令地面防空部队无法迅速 作出反应, 全部的希望都寄托在正在 空中运费的战斗机身上, 前半部分迹 逻任务结束后敌人的心航导弹出现,

F-RA RAPTOR

此时玩家应该全速赶往现场。 运航导弹放出小型导弹后,玩 家的任务自然就是将其全部违 段,好在虽然目标不少但它们 的飞行速度都比较慢, 而且更 能够被导弹锁定, 因此只要绕

到后面就能够短时间内轻松玉落。不 过敌人明显是想以复取胜, 先后会从

几个位置发生总共7次攻击 尤 其在最后, 正航导弹更定会从3个 位置同时出现并放出子弹。此时建 议大家先去攻击 髋右侧的目标, 使 用XMA6存體初使能够推設率数以 上目标,随后只要掉转方向走落和 网之苗使能够散快速度低向下一批 敌人冲去。



ACE重拉

康美的目標 是击毁全部的导 弹、而面对同时 出现的大量目 标。最有效的方



法就是使用SP武器XMA6。不过由于总目标数实在是 太多了,因此如果是以依靠SP武器作战,则势必需 要返回补给弹药、而在整场战斗中、只有第6与第7 波导弹攻击之间有较长的间隙时间。因此还是建议 大家初期节省一些弹药。避免战斗后期陷入被动局 面。使用机炮能够很快将导弹摧毁,但导弹会在一 定程度上回避玩家的攻击,对玩家的驾驶技术还是 有些要求的。

BACE

F/A-18F DAMA

正式进入战斗后,城市东北方上空会出现敌人的战 斗机。观察地图能够看到敌人中间存在有电子干扰机。 干扰源就是F A 18F DAMA, 而初期它位于40000英 尺左右的高空。



CHANDELIER

■作战A:破坏最终兵器

推荐SP武器:FAEB

虽然这场战争的失败已成定 局、但敌人并不打算老老实实地 接受这一现实——前一关的巡航 导弹袭击只是个开始。真正的也 是最后的顽抗现在才开始。本着 "我拿不到别人也别想要"的原 则, 敌人在战场上推出了巨大的 能量脉冲炮。这门体积堪比小川 的巨型兵器能够将推以想象的能

量压缩在一

长的脉冲加

速轨道(也就

是炮管)将能

量弹发射到

任何地方一

一玩家最后

的任务就是

在首都被推

毁前阻止能

■脉冲炮的

发射。初期

面对这个庞

图、我方很快就找到了能量脉冲炮 的弱点所在, 而获得新数据后的玩 家终于能够在遍布整个战区的地图 上看到表示目标弱点的红色图标 了。弱点分散在能量脉冲炮的两侧。 和后方。其中的大部分都需要数权 导弹才能够完全摧毁, 不过如果使 用高威力、大范围的FAEB则会令攻 击变得非常有效。敌人自然是不会

在驾驶SU-47的机师无法与王牌小 队相提并论。但Su-473的性能却是 如假包换的, 再加上同时出现的数 量确实不少。因此玩家在空战上的 压力甚至比她面战还要大。摧毁全

部冷却装置后会发生 剧情, 僚机霄死冲人 能量脉冲炮下端为玩 家提供了应急冷却装 置的位置,此时玩家 就要飞到炮身下方将 **应急冷却装置推毁。** 这里需要注意的是任 务更新后通往炮身下 方通道的两侧会出现 大量对空机枪, 如果 玩家硬冲很有可能损 失慘重。建议大家使 用SP武器或是发动攻

击激调清扫一下道路再继续执行任 务。摧毁急冷却装置后还并不能迎 来直正的结局。最后玩家需要从炮 口飞入, 攻击位于最里端的核心,

只有汉样才能直正令这个战争机 器从世界上消失。



星然要塞上空的战斗机数 量非常多。但本关真正的威 胁还是在自地面。高难度下 玩家很容易被密集的防空火 力两击落,因此最稳妥的方 法就是在高空使用大范围的 爆弹清扫目标用圈的敌人。 之后再逐个摧毁目标。空中 的敌人完全可以通过援护邀 请交给友军、玩家不用将精 力与时间花在他们身上。豑 要注意的是。在最后玩家要 钻入炮口摧毁深处的核心才 能够结束战斗,但高难废下 要塞炮会在最后的任务开始 后很短时间内再次发射。因 此一定要迅速完成任务。



然大物所有人都无从下手、不过 幸好在偶然情况下。一对母女让 敌人的军官良心发现, 提供了这 一超级武器的设计图。根据设计

让玩家轻易破坏自己的计划。除了 能量脉冲炮周围不计其数的防空火 力外, 敌人还会派出大量Su-33和 Su-47战机升空拦截玩家。虽然现

国權对空中的數人。地面的數型火力才 Asuis x 2 **基础的**给证据此的。 Cruiser x 2 Bestreyer x 6 Missic Beat X 4 Avalanche Windhever Sky Mill Return Line

RACE

F-AE KONDI.

在战斗的最后阶段,玩家要驾驶飞机钻入炮口攻击核心。 此时在要塞的左侧跑道(要塞炮口方向为前)会有敌战斗机准备 起飞,那个就是F 4E KOROL。但需要注意的是,最后阶段的 任务是有时间限制的,因此如果玩家的攻击位置并不理想或是 错过攻击时机的话还可以发动攻击邀请,反复尝试几次就一定 能够将且击毁。





	Section 1971	•
成就名称	达成条件	療力
諸葛亮が使用可能	可以使用诸葛亮	30
刘备か使用可能	可以使用刘备	1 30
马超 が使用可能	可以使用马超	10
黄忠ヶ使用可能	可以使用養忠	10
機延り使用可能	可以使用魏廷	10
关平か使用可能	可以使用关平	10
庭銃が使用可能	可以使用连续	10
月英々使用可能	可以使用月英	10
甘宁が使用可能	可以使用甘宁	30
砂壁が使用可能	可以使用孙坚	30
大史器が使用可能	可以使用太史華	10
品 取 が使用可能	可以使用品製	10
養産が使用可能	可以使用黄疸	10
周撃の使用可能	可以使用周繼	10
凌錠が使用可能	可以使用液統	10
孙策が使用可能	可以使用孙策	(0
孙权が使用可能	可以使用孙权	10
小乔が使用可能	可以使用小乔	ĺ 10
张辽が使用可能	可以使用张辽	30
関操が使用可能	可以使用曹操	30
許補が使用可能	可以使用连槽	10
夏侯淵カ 使用可能	可以使用減強測	10
徐晃が使用可能	可以使用徐晃	10
強部 が使用可能	可以使用张郃	10
第 仁が使用可能	可以使用實仁	10
曹丕か使用可能	可以使用資盃	10
10 2 2 7 7 6	可以使用甄娅	10
相蝉が使用可能	可以使用程则	30
昌布が使用可能	可以使用品布	30
N Z = W N N W	可以使用曲峰	10
电组扩使用可能	可以使用点组	1 10
強角が使用可能	可以使用张角	10
#风で自己ペスト1位を単析	在暴风中重到第1名	10
生还で自己ベスト1位を更新	在生还中拿到第1名	10
速略で自己ベスト1位を更新	在連級中拿到第1名	10
破坏で自己ペスト1位を更新	在破坏中拿到第1名	10
回避ご自己ペスト1位を更新	在回避中拿到第1名	10
战功目标を50以上达成	完成50个成功目标	30
放功目标至78以上达成	完成75个战功目标	40
战功目标を100以上达成	完成100个战功目标	50
すべての战功目标を达成	完成所有的战功目标	60
ナリオを10以上クリア	打过10个关卡	20
・ナリオを20以上ケリア	打过20个关卡	30
ンナリオを30以上クリア	打过30个关卡	20)
すべての ナリオをヤード	打过全部关卡	50
无双モ トネトへこうしい	全角色光双模式過失	50
しゃこの武特のレベルが50	全角色等级50	50

すってい ナリオを維易度・修罗でクリ ^

罐位		功能
左脑杆		多动
右摇杆		25 10 (2011)
按下右怎杯		视点变为前方
十字體↓		呼唤丝的
LB+左揺杆	ī	防御状态中移动
X	1	建攻击
γ	1	强攻击(可震力)
A	1	跳跃 止下马 腹梯子
В	1	蓄无双權 无双乱舞
LB+X		小条阵攻击
LB+Y		大学阵攻击
LB		防御 至身
1, T		特殊技
RB		回避 (马)跳跃
RT TR		切掉地图
BACK		表 т 姓名和体力
TRATE		战场情报画面



50

在维罗维度下打过全部关卡



想此简介

元東 元双模式,即各 武将的故事模式。本作共有17名 <u>痛色有无双模式。每个角色的无</u> 双模式都有6关

ブリーモード: 自由模式。可以 用已经取得的武将来挑战打出来 的关卡。无双模式和自由模式中 各角色的能力是共通的。

チャレンジモード、挑戦機 式。这里有5种玩法,玩家只要 更新电脑内置的成绩就能各解开 个成就,玩家的成绩还可以登 录到网络上进行世界排名。

幕 合: 在这屋可以查看目前培 养的角色和军马的情报。将1名 角色练至最高的50级后,还可以 取得该角色的台词鉴赏模式。

事典:历代都有的历史知识介

オプション・東改游戏的各种 设定。

再开。当玩家在战场上进行中 断储存后才会出现。中断储存的 记录可以反复读取。



all sh

本作共有5 种难度可供选 择,从高到低依次为修罗、达 人、雄しい、普通、易しい。游 戏初期可以选择3种难度,将任 愈 名角色的无双模式通关后可 以选择达人难度, 将魏蜀吴他四 大势力各通关一名角色后可以选 择修罗难度。本作的修罗难度很 有挑战性,敌人的A 有明显提 高, 攻击力也不弱, 后期玩家可 以多来挑战,而且也有相关的成 就。

學者

本作和4代一样,在战场上 中断储存是有次数限制的,其中 易しい难度次数无限、普通难度 为3 次, 达人和难しい难度为1 欠, 修罗难度不能中断储存。注 意在电脑询问你是否要保存时, 如果先选择"はい", 之后即使反 悔也会消耗1次存杩机会。

进入オブション后也可以手 动选择保存。注意存档时必须全 部选"是"才算保存上了。要连选 3 欠选择"是", 否则进度并不会 保存在硬盘上, 退出游戏后就会 消失。

A

连择等级会影响玩家攻击力 式的种类和数量。连载等级从大 到小依次为∞、3、2、1、连舞等 **缓越高**。玩家使用的技巧也会越 来越丰富。而提升差异等最的方法 法就是打出高差击数。差击数越 高。進舞计就越客男提升。舊消

連舞计說可以令连舞等级提升 1級。玩家在打出连击时如果 被击倒或击飞。连击数就会消 失、强力攻击甚至会导致连舞 计减少。高速舞计也会随着时 何兩繼續衰減,因此玩家必須 不斷攻击来維持部

为了维持连莽等级,拥有一匹 具有"连舞维持"能力的马会好模 多。这样在赶路时就无须担心差异 **排級下降了。特殊技为强裘的角色** 发动特殊技,或是在战场上吃到连 職。福能令施養等級上升至0% 包 时间结束后就会恢复到当前最高等 级。在战场上吃到华佗膏的话、醾 不和过去一样能够加消体力和无限 外。连舞等级也会涨流量大



连攻击是本作的主要攻击手 段、玩家只要一直按X键,就可以 不断攻击下去。但刚开始玩家按X 攻击发动连攻击时,大约4击后就 会回到初始状态。当连舞等级提 升后。不断按X攻击而产生的变化 就会大大增加,到最后的 ∞级时 才会出现真正强力的攻击手段。

以往系列强调的是以Y来取消X 的动作,在本作中Y发动的强攻击 无论在哪一段连攻击后使用都是完 全一样的。不过强攻击的实用性一 般都要超过以往的Y攻击、很多角 色的最后一击都是360度全方位攻 击, 此外强攻击每一段均带破防效 果。另外强攻击也受连耕等级影 响,升到最高级的中后才能使用全 部攻击。

防御及避殺

因为连攻击行云流水、毫无 **控**隙,故引入了全方位防御。这 回的防御可以在移动中使用。而 且是360度周身无缝隙的。不过 相对的。这一代確防的攻击也相 省多。程文書》元章、特殊技術 具有破粉效果。秋人在使用这些 相式时往往身上会发光。此时就 *稱*特别小心了(

遞技在本作中依然存在。只 要在防住職人東击局輸入指令就 **等以使用返找。返找的指令输入** 有效时间非常低。可以使一点难 度都没有,其中防御中X为弹 挡。其效果为令对手陷入硬直状 态。防御中Y为弹飞,可以击倒 前方的大批敌人且带属性。推荐 单挑时用弹挡,群殴时用弹飞



锡拉和泰林



得迫就是拼刀。本作中放我 京方进入拼刀画首后。会出现力 度權。如果能取得完全胜利,就 再以发动华丽的杀阵攻击。这个 杀阵攻击同样是完全无敌的。

无双格演的时候熟鲜专动来 双乱舞。血红或武器上具有"真 乱舞"技能时可以发动真·无双 乱舞。两人双打时,靠近一起放 无双可以发动激无双乱舞。本作 的无双乱舞持续时间长、自带破 防效果,无双槽消耗慢,结束动 作到定式。可谓历代之意、而且 可以和武器上的一闪属性并用。 即使是修罗难度下的散总大特性 有可能被一套无双航旗定款还

新弹线 条

本作中当角色移动到可以使用前冲喷 **岳前距离时。身上会出现一道光、此时接** X或Y就能使出前冲攻击。前冲Y速度慢。 但或力大。前冲X流度快。不少角色还耐 無數量數果

骑马时没有前冲攻击,但前冲中接他 可以策马跳跃。用这一招可以跳过不少棒。 得。坐骑拥有"飞翔脚"技能时。落地时还得 有攻击力。

杀阵攻击其实就是投技,不 过每名角色的杀阵都不一样。杀 阵动作成功后全身无敌、且每次 能增加1格连舞槽,而且必定能 中断敌人的动作(无双发动中除 外)。用杀阵攻击打死敌将后出 现的武勋包还会翻倍。

杀阵攻击分×和Y两种,出 招速度慢、Y比X还要更慢一 些。而且杀阵攻击只有在命中正 前方的敌人后才能形成完整的攻 击。否则只会使出起手式。



特殊技是本作的重要系统。特 殊技分为5种,每种特殊技还有很 多强化效果。特殊技必须在在战场 上取得传书后才能使用,传书是在 战场上随机出现的, 打败据点兵长 后出现的几率较高。

发动特殊技的方法是按LT键。 特殊技的威力相当大,加上特殊技 发动后打死敌人出现的武勋包数量 和质量都会上升。

火计 从身边出现火焰焚烧敌人。在课 点和城池中使用火计有特效。

本身攻击力就很强,描配上技能业火以后攻 击力有显著提高。地势越狭窄,效果就越 好。在据点和城池中使用的时候,据点和城 池会一直保持着燃烧状态。在里面的所有敌 人会随时间流逝损失一定量的HP。 代表人物 诸葛亮.

不容易被敌人中断。红血时发动强袭,效 果会上升.

强袭技能类似于背水阵,虽然攻击不受敌 人影响,但若是受到大量攻击会产生强烈 的硬直效果 很容易被敌人秒杀。但在非 密集包围状态下。觉醒是相当强悍的、竞、 全可以秒杀敌将和敌兵。

代表人物 吕布

注 召唤石块从天而落,確中敌人能

落石攻击力虽然尚可,但命中率一般,频 率无法提高,也没有太好的附加效果。落 石在山坡上使用时效果还不错。石头会滚 下山坡砸到下面的敌兵。

代表人物 司马懿



移动时进入高速狂奔状态、此状 态下按X和Y会有不同的攻击动作。在骑马 时也能发动,

神速可以在短时间内将武器属性全部发挥 出来。无论是奔跑还是普通的攻击。神潭 的辅助效果分身非常厉害,每个分身都有 不输于本体的攻击力。还可以包含在无双 中使用,实在是强到无边。

代表人物、貂蝉。

齐射 从空中出现新雨提护。齐射的特 殊效果是对弓兵一击必杀。

齐射发动后,大量新雨落下使得无双槽加得 飞快、还附带各种状态攻击。速射、广射 延长、雪矢、冰矢……每个辅助效果都很 强,基本上…发动敌人就只能等着收户了。 代表人物、孙尚香。

· 数如用希 ◆

游戏中每关都有3个战功目 标,只要完成1个战功目标,就能 获得1件武器和一定数量的武勋,



Market I Falls Fill

When I have the

。 改造差異概能可以在 900

的包建。連

0241

副补充体制的。

在高难度下武勋数量还有加成。战 功目标可以在进入关卡之前查看. 在游戏进行中也可以随时查阅完成 情况。其中黑为进行时, 绿为成 功, 红为失败。

战功目标的作用是显而易见 的、很多角色的出现条件都是完成 每关的某个战功目标。玩家在无双 模式和自由模式中完成过的战功目 标会被记录下来, 在自由模式中可 以查看目前已完成的战功目标。完 成全部的战功目标会自成就奖励。





本作中的据点都有一定的驻 守人数,把守据点的人全部满 人之后就可以占领该据点。据 点驻守人数会显示在画面走上 方, 在据点中每消入1个杂兵就 算消灭1人, 打死1个副长算消 及20人, 打死据点兵长可以立 **多**攻下该据点。不过据点兵长 仅会在大型据点的守军人数算。 减到 定数量后才会出现。

除了普通据点外,游戏中还 有射击台这样的据点。该据点 多在 些高处, 里面的守军全 是弓箭手。只要杀够一定数量 的弓箭手就算制压。不过射击 台里不会出现回复道真。



建泥炭机钾光麻 冰準無益 自用是法有缺乏

军团相关

(四次单位行动的 当死都打击 (军团的首领制) 以军团形下的 **的基础内的是由**更为现在 不量化分散字的推过 **一种以外,在大学中** 被判 主使無皮質改進出

制度不包还会使用绘图 医非水性肝脏的经验的 外流丝



从3代开始, 敌将在给自己加 状态或使用无双乱期前、身上会发 光。本作则略有不同。当敌将身上 发黄光时,表明敌将要使用强攻 击,此时及时抢攻可以将其打掉; 当敌将身上发红光时, 表明敌将要 使用无双乱舞, 此时要用杀阵攻 击、强攻击才有可能将其中断。对 王刚开始游戏的玩家来说,按一两 下强攻击估计就快挂了。

高难度下因为敌将会积极使用 返枝,玩家不能贸然出手,这样与 敌将对阵时玩家往往会采用防御来 观其变化。此时就要特别注意敌将 使出发光的动作, 如果感觉来不及 就要及时逃走,使用无敌的杀阵攻 土也是 个办法。如果敌将出连攻 击, 就直接用弹挡就行了。

本作也保留了和以前一样的斗 气武将设定。当敌将身上被红光包 围时,就表明该武将在本关特别后 害(如虎牢关的吕布),玩家必须特 别人心。



意图加到 💠

本作设置了很多计武勋包 增质增量的方法、让玩家在练 级的肘候也不会感到无聊。具 体 3纳起来荷4种

特殊技 通常杂兵被打死时 不会出现武勋包, 但如果以特 殊技打死杂兵则有几率出现。 如果以特殊技打死敌将,则会 出现大武勋包。

杀阵攻击 被杀阵攻击击毙 的敌将,会留下比正常情况下



高一级的武勋包。

利用高低差奇袭,敌人 就会陷入混乱之中。此时不但敌 人的防御力会下降, 而且出现的 成勋包的数量和质量都会增加。

包围战 在包围战中违败敌 将,会留下大武勋包。

化建筑

关于武将等级

LVI-LVIS

没练过的白板武将推荐从 EASY难度下的官渡之战·曹操军 开始打。夏侯惇传第3章,典韦传 第2章,张辽传第1章,曹操传第28 章,关羽传第3章都是此关。官遗 之战没有斗气武将,而且不需要敲 开厚重的城门、直接冲进去杀就可能 以了,回复罐子也不少,就在本阵 附近。惟一需要注意的就是总大将 **黄绍的齐射特殊计**"

LV15~LV25

约20级时就可以去刷EASY和 下的合肥新城之战・魏军了 漢韦传第6章,张辽传第6章是此

关。本关虽然敌人总大特孙权有 斗气。身边的虾兵触将有五六 名。但杂兵众多,掌旗兵更多。 隨之带来的则是满地的辅助運 異。在这些道具的帮助下,配合 无双则可以顺利过关。速度快的 话,还能够顺利完成3个任务目 的。加上难度为最高的六里,即 使在EASY难度下也可以刷出十 分满意的武器。

Lv25~Lv50

约30级且角色有了比较好的 武器之后,就可以去任何关卡去 扫荡了。高效率的屠杀杂兵加上 任务的完成,任何关卡在势力之 下都可以获得非常理想的回报。 推荐以下几个关卡。合肥新城之 战(魏军)、五丈原之战(蜀军) 院牢关之战(呂布塞)。

R.B

在战场上击碎木箱或是打死 部分散构,就会出现马鞍,吃掉 之后过关就能 第一四 解的军

■ ■異元素的坐騎拥有"劝房"能 历,还可以额外获得一匹。这次 的军马除了能够提供速度上的优 势外, 还附带各种技能, 具体如



非马的能力振升和习得技能 都是在升級后学到的 《獨升級問 **样靠武**斯。环世军马的武勋与洪 不一样。除了过关后拿到武勋。 騙马时杀敌才会增加武勋。掌马 肇高为5级。并拥有1种属性外加 都拿+种特性。高潮的鸟在外级 后会获得前面5种中任意2种。并 **且附上炎、冰、雷3种属性中任** 建一种属性。前后语8种技能则

必無是特定马匹修炼才会获得的 技能。如何来判断是不是特殊马 **興心普集是通过评语来推断**: **潞分为前后两个部分。每个部券** 各有4种评语。其含义分别如下所 示。その达观した瞳は森罗万象 100体盤は林山田野会 **職のである便是最强的草場と現 肯这种马才有再能练出最后**的 離。也就是通常所说的森神马

- その贈は温が遠く一点を见つめ
- その瞳は左右をくまなく见据え
- その澄んだ瞳は亡く世を見渡し
- その达观した贈は森罗万象を收め
- その体躯は幼駒の傾から秀でている
- その体盤は均整がとれている
- その体躯は底知れぬ力を秘めている その体躯は排しい气を放って、る
- 一项能力成长很快 两项能力成长很快
- 三项能力成长很快
- 所有能力成长很快 初期能力高,成长率低
- 初期能力中等,成长率中等
- 初期能力低,成长率高
- 初期能力高 成长定态

这次的名词只有通过反复刷写 才可以获得。商红色赤兔属于最难 刷的乌种,绝影次之,的卢量容 易。且马的获得纯粹依靠运气、和 难度关卡并没有任何联系,武将有 开运能力的话会好一些。PS3版是根 据游戏时间来决定的。X360版目前

只能认为是随机的

另外过关后获得的事。 康在本关内拿到的武器數量有关(會 **贼功目标奖励的武器)。只要设法改** 麦入季的武器数量,用战场中断存 **描可在一关尝试多次组**合。推荐在 事實之維持行業進

一匹拥有4项技能的军马无 疑是大家的首选, 要想获得这样 的神马, 必须满足以下两个条 件: 必须是森神马, 全能力超过 485。但要注意的是, 这两个条 件只是获得神马的必要条件,也 就是说就算你满足这两个条件, 也未必能拿到神马,这就需要玩 家去调配。

首先, 马的能力成长和学会 的技能是可以用反复读档来改变 的, 但战场上的中断记录无效, 要想改变的话必须重新打,其中4 顶技能会为升至3级、4级、5级时 出现,因此,定要做好存档以调 整技能。游戏中马匹每关最多可 以获得1600点的经验值(600点关 卡奖励和1000点马上杀敌奖励),

而升到满切需要5000点经验商。因 此玩家不可升得过快,以免错过技 能取得的时机。

尽管可以用反复读档来改变能 力, 但能力成长终究是有一定范围 的, 因此如果前期成长不够的话, 到后期有可能出现再怎么读档也没 用的情况。因此建议大家在练森神 马时, 先从Lv1留一个记录。如果 练到最后发现有能力不足的情况。 记下来回到L、1的时候,重点控制 该项能力的高速成长,便可避免悲 剧发生。X360玩家得荷记忆卡才能 用到这个办法。



武将的技能马术仅在战 4中有效, 对马的育成并无 任何加成。马术可以临时提 升1级马的等级,也就是说 LV5的马在有马术技能的武 将手里,可以发挥出Lv6的 实力。各项能力增加约为 20 % 左右, 目属性发动概率 明显增加。另外飞翔脚的发 动条件是从高处落下,但有 马术的话从平地起跳也可以 发动技能,实用性大增。

本作的属性被削減为3种。属性攻 击会在强攻击中出现,这次的3种属性 都比较好用。马的属性和武器一样也 只有3种,仅在马拉人时会发挥作用。

- 持续燃烧、攻击输出很稳定。煮 果则是3种属性中最显示的
 - 瞬间冰冻救人几秒。 受到輕/重電 告**非不会被**亦作 個是到无景東市 直接被制造
 - 这次是直接气焰,相当好用。啊 **测是运用到火荒围技**业空**消耗**和 的气绝常人实在是要多类有多类

本作获得武器的方式有3种: 完成战功目标、在战场上随机获得,以及凭借军马的"武器入手"能力过关后获得。每位角色有3种武器,均是在战场上随机获得的。和过去不同的是武器不再分级别,3种武器分别是力、标准、技3个类型。同一类型的武器,武器攻击力也会有区别。

标准	攻击力正常,连舞等级上
	升后攻击范围增加。
カ	威力大,连舞等级上升
	后,连攻击具有强攻击的
	特性。
技	威力低, 连舞等级上升

武器上还会附加 种属性和 多种效果,这些都是随机的,下 面讲解一下武器的效果。

后,攻击速度加快。

剛柔法	拼刀时容易胜利
真空波	攻击时会向周围乱放真空波
真乱舞	无需血红即可发动真・无效乱舞
弹矢眼	攻击可以弹回弓箭
背水阵	攻击力大幅上升、防御力大幅下降
连舞心	连舞数比较不容易被中断
-(A)	有一定几率秒杀杂兵、对武将大伤害
连舞心	连舞数不容易中断
柳葉印	炎 冰 雷順性攻击增强
气阿成	无双乱舞的消耗量增加、但威力上升

本作的一闪异常强劲,尽管几军有限,但由于属于武器效果,因此任何攻 正后都有可能发动,无论是对将还是对 兵都非常厉害。在高难度下一闪实 乃杀敌的不。法门,可谓武器必备 之效果。哪怕只有这个技能也比没 有这个技能的武器要好用不小。





本作共有17名角色有无双模式,在表格中以盛色表示,这17名角色都需要在无双模式中打出 果。其他角色没有无双模式,只能在自由模式和挑战模式中使用,这些角色在无双模式和自由模式 中都可以打出来,角色不限,难度不限。不过需要击败的武将,必须让玩家亲手击败。



覚醒・級 破坏

粉碎

灭杀

业火

延燒

业火、极

延火・松

全线磁一定

Time	基本能力类
体力主	学力量大性 (1)
学力 +++	作力最大值+20
无某+	无双最大值+6
元章++	无双量大值+20
数据的社员	Mile Date
攻击力++	章击力+20
前悔力+	解御力+5
前御力士	
全能力+	作力、元章、攻击力、特御力45

1	能力强化类
### E	Christian (Commercial)
<u>斗定</u> 阵量	无双增加量上升 括联时载方军团峻京更客員上升
	效果时间更长
	一定时間內脏特点。頒等高量收为 消件
耐火 後星	職火属性家击无救化 移动速度上升
副 基本 基本	意冰属性攻击无效化 海金引发马输搬力。

开道图	更容易取得好的武器和军员
	被弓箭造成的伤害城举。
开车	开战局便持有1本传统
22.4	辦除運宜上升 等击號300人就能單得1本作书
37.TP	一
使书美	量多持有2本传书,同时传书出现率
	上弄
	Larger of the larger
400	上升 最多持有3字传统/ 同时表示出现
III TECHNOLOGIA	事大権上升
11 強壮	回复道具效果上升
连舞2	连舞计上限达到3歳
1111	MERCHANIC
[[===+	進業计上限达斯=
	Seadly, All

ь.	特殊技・齐射类 🐃
火夫	身射要男头类 - 命申后有支属性效果
大矢	并射时的弓矢变得有如臂炮
冰矢	产射变为水矢 命中后有冰属性效果
神矢	齐射时的弓矢落地有爆炸效果
广射	齐射的效果范围变广
言矢	齐射变为言矢 命中后有雷厲性效果
連射	

证代	特殊技特域的可增加
*步	特殊技发动时周围出现令散人移动遮崖下降的斗气
進长 极	特殊技特续时间大幅增加
牛歩・級	特殊技发动时周围出现大范围令敌人移动速度下降的斗气
被甲	特殊技发动时周围出现令敌人防御力下降的斗气
大喝	特殊技发动时用图出现令敌人昏迷的斗气
被申 - 极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人防御力下降的斗气
战术指挥	特殊技发动时我军战争上升,同时我军击破散计入玩家账上
4 × + 585	特殊技 神運奏 …
Kull Market	神速中碰到放兵时会造成大的伤害
)身	神速中产生分身,可以进行多重攻击
盆进・模	神速中碰到敌兵时会产生即死效果
分身・极	神速中产生更多的分身 可以进行多量攻击
中课指權	神速中我军也会猛冲、同时我军击破数计入玩家账上

强袭的攻击力大幅上升、攻击不容易被中断

巨岩

转岩

巨岩・板

接着・級

特殊技・落石类

落石的威力增加

岩石的范围变广

落石的威力大幅增加

岩石的范围大幅变广

强袭对物体造成的伤害增加

特殊技・火计类

火计的成为增加

火计的范围变广

火计的威力大幅增加

火计的范围大幅变广

强袭对物体造成的伤害大幅增加

强柔对敌兵造成的伤害大幅增加

全19个战场地图彻急解析



o 肉骨, HP+200

● 华佗青、HP、无双槽全满

★ 马鞍, 过关后获得马匹

1 山油

拥有高低差的地形,从红线两侧地面的颜色 可以分辨出地形的具体情况、颜色越浅的一 侧为高地形、反之则为低地形。

- ■■可以在上方移动的城墙
- Ⅲ 阶梯/梯子

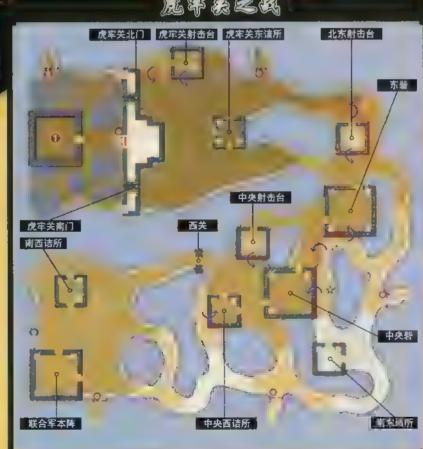
以下就为大家列出所有战场的详细资料。 按照上面的标识,要在每场战斗中获得最大的

- 鷹 可以攻击的吊桥
- 画 強研物
- . 河流
- | 浅滩
- ➡ 可以从水中上陆的地点
- 二 通道
- **四种**
- □ 城墙槽
 - 攀爬到其顶部可以跳跃到城墙外,并且在战 斗中无法破坏。
- 城墙











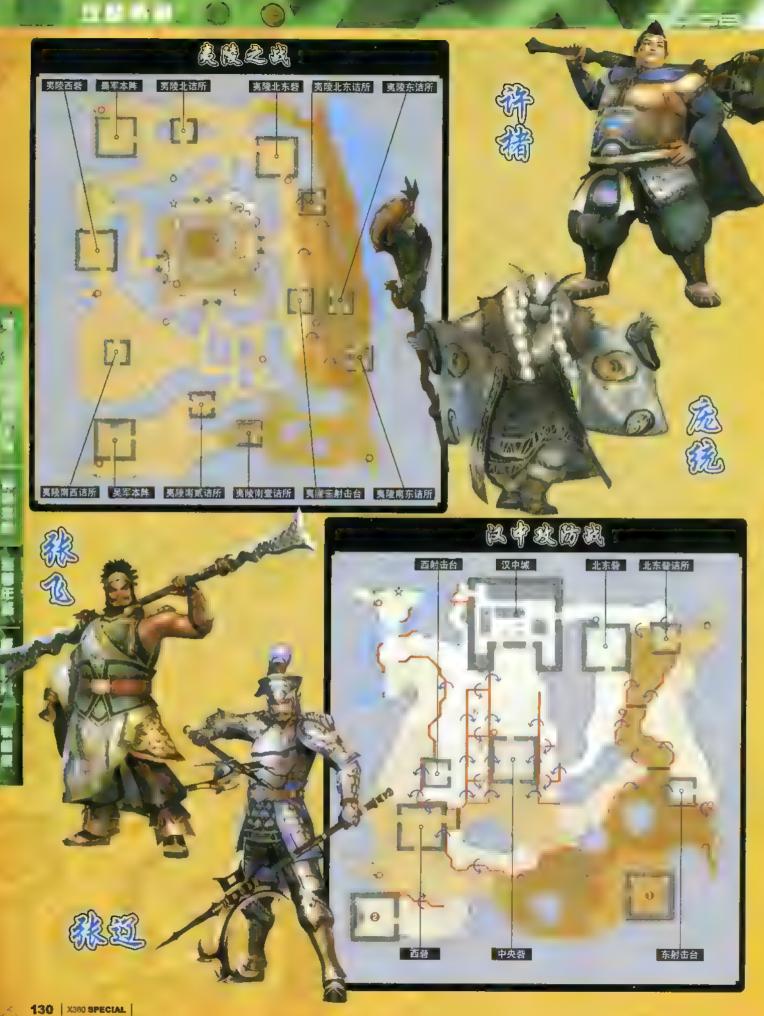










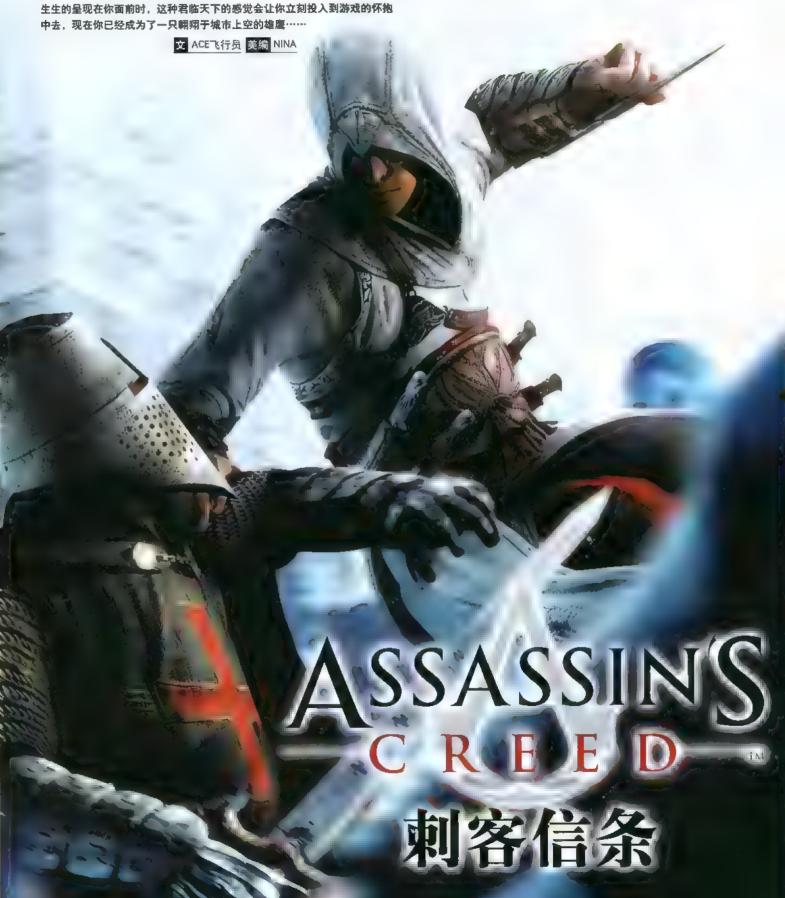






1999年的高考作文命題就是: 假如记忆能够移植。这样一个带有浓厚料幻味道的命題, 我想对于游戏玩家来说已不算什么新鲜事儿了。育碧年度大作《刺客信条》这次同样利用了"记忆"、"基因遗传"等关键词作引子, 为我们演绎了一出以1191年, 第三次十字军东征为时代背景下的刺客活剧。当你化身为冷酷的阿萨辛刺客策马扬鞭来到悬崖边, 一座巨大的中世纪圣城就这样活生生的呈现在你面前时, 这种君临天下的感觉会让你立刻投入到游戏的怀抱由去。现在你已经成为了一只朗纽王城市上空的推摩……





祖纪的很



To The Case

護斯整徳・迈尔斯



斯蒂尔曼



・維迪克

面对一群无脸女的萦绕和屏幕上 飘出的DNA序列片段,请不要以为这 是游戏盘又出了该死的质量问题,玩 家現在看到的是主角德斯蒙律。迈尔 斯(Deemond Miles)的记忆碎片。由于: ☀他身心的抗拒、导致记忆同步感应出 •现排斥反应。"我无法将对他的记忆 地址定位,他的记忆中有太多破损 了。我们快去掉他了……"玩家听到 的这位女性就是研究员露西・斯蒂尔 曼(Lucy Stillman)小姐。"别想,你再 试一试。"沃伦·维迪克(Warren Vidic)博士还不想要字,但在斯蒂尔 曼小姐的劝阻下,维迪克博士算是停 止了当前的实验,把我们的主角迈尔 斯从过去的记忆中拉了回来。做过噩 梦的人一定都了解这种感觉。

还没有从Animus(记忆成像器)事 主坐起来的迈尔斯面对这两个禽兽就 是一阵痛骂。"赦我,你们这是绑 架、还把我架在这个东西上。"情绪 激动的迈尔斯想必受到了痛苦的精神 析磨,这简直就是拿他性命开玩笑。 我就是一个酒吧调酒的,你们到底 在我脑袋里面找啥啊?"原来迈尔斯 脑袋里面有维迪克博士想要的东西。 这台Animus能够帮助我们找到存在 于你记忆片段中的我们想要的情报。 你最好是合作。如果不听话,那我们 只有来硬的了。昏迷状态的你一样可 以帮助我们。"维迪克这个老家伙态



度突然强硬起来,他这一看话越来越了 **炤人痛恨了。由于对方过于强勢,迈**。 尔斯只有再次乘乘地躺到Animus上受

这期间,通过维迪克博士的理论。 教育。玩家可以大概明白这一切的起



为什么鸟儿们会飞翔? 为什么动 物们会长途迁徙?为什么大马哈鱼能 够逆流而上去繁殖? 这一切都是遗传 的作用。维迪克博士得意地介绍说。 他已经在人类记忆和基因遗传的研究 领域奋战了三十余年,他是从事人数 记忆研究的顶级专家。现在有一段非 常重要的情报存在于迈尔斯的大脑 中、确切的说是存在于公元1191阿萨 辛剌害埃泰尔(Altair)的记忆中。维》

迪克博士最新研究成果发现,通过进 传基因人类居然能保留老祖宗的部分 记忆。現在这合Animus拥有记忆同步 感应成像功能。为了从1191年发生在 阿萨辛剌客埃泰尔那里获得一段重要 情报。作为埃塞尔后人的调酒员迈尔 斯就被抓来干这个事儿。屏幕左上角 的"Synchronization Bar"指的就是简步。 感应值(即游戏的体力数值)。由于迈 尔斯意志力过于坚强,造成了排斥反 应,这导致游戏初期玩家的同步感应 值很低。需要强调的是,既家署到的 一些同步感应值并没有开启,有些记 亿是玩家必须去开启的,两有些则是 作为游戏支线任务存在的,所以是否 去把它们开启完全由玩家自己决定。 由于现在发生的一切都是依靠迈尔斯 回忆出来的,所以玩家根本就不用担 心失敗,最多让迈尔斯再回忆一次就 可以了。这也合理的解释了游戏的任何 务为什么可以一次次重复进行。

好了。人要认命,现在就让我们 躺在这该死的Animus上投身到祖先埃 秦尔剌害生涯中去吧。



	1
X	拳击 刺杀
, Y	鹰眼观察
A	信徒祈祷
В	推开人群
LT	锁定目标 调查 对话
RT	奔跑 華恩动作键



当埃泰尔再次躺在An mus 上 后, 玩家将学习到游戏中的重要操 在阿拉伯语中, 埃泰尔

(Altair)是"飞翔者"的意思,充分 理解和运用这些操作后,你才能成 为一名真正的刺客。《刺客信条》的 操作要求比较宽松、指令偏入也比 较模糊,所以玩家只要完成以下训 练流程均可以 次性掌握。



要领1 轻推



要领2

摔投

被住所權。埃森尔特進入行助状態。被开門體則又開到普遍状態。 百对說表所+4为抓住歌人。15則控制捧投散人的方為。在本次训练中 前方会出现亮点。特无脸士兵摔投到亮点处即可



要领3 奔跑

IT-N-S是普通侵犯、慢住RT+A后埃泰尔放低身体做起跑动作。再配合方向健LS就是快速奔跑。被称为"Surin"。企業戏中玩家售事頻繁的利用快速奔跑来摆脱敌人的追捕。

要领6 祈祷与鹰眼观察



· 技住A 键扮僧侣祈祷(装可爱),做"祈祷状"的动作是非常有用的,特别是当你被持刀的亚英法视时进入祈祷状态后不会再提升散人的警戒等 集。完分追求刺客感觉的玩家

周步感应值全满时可以按Y镜进行"唐眼观察"。 定时间内群幕上的人群会被打上急影的标签。白色表示有价值的人,从他们那里可以得到(值到)武器或一些情报,黄色表示需要利杀的对象。红色表示亚系 首色表示你的望度。他们会在必要的时候帮助你选生。

要领4 警戒状态

如國所示、游戏中梅埃泰尔的状态分成了红、黄、童、秦、自这五种。它们分别代秦身分暴露。引发骚动但没有被守卫看见。蔡藤中。秦 蔡状态以及完全隐蔽。当园标变成眼睛标志后说明有人已经注视着你

了,黄色信号则表示你的举动已 经被人怀疑,所以这时动作不要 太大。红色表示被你已经被人严 重关注中,稍微有点奇怪的举动 都很可能身分暴露。追求完美暗 杀和刺客信条的玩家需要密切留 意屏幕上的提示。





要领5 销声匿迹

個出腺別。被近无脸士美杀之。接下来会有人过来查看。故意引起 士具的注意。当身分暴露后赶紧肩梯上去,禁避进入楼顶的棚子中等待 状态变或安全的白色再出来。这就是游戏中的一种销声最远的方式。《新 客信条》中提供了四种当埃赛尔身分暴露后进入自色安全状态的方法。他 们包括席地商业。外进草埠、楼顶屋棚和群寨潜行。最常用的方式就是 前三种,氨称可以推机应变。注意。在游戏中处于红色状态时是无法进 行隐蔽行动的。这时需要依靠快速奔跑和攀肩等接万摆脱道兵直到黄色 普界状态。然后再寻找隐蔽点。



要领7 提升同步感应值

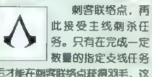
起何,玩家的同步感应值(体力) 臭有4帧。如果想快连接升同步感应 值就需要不断完成游戏中的各种主线、搁定支线任务和自由任务。随着完 或度的提升。同步感应值也会加起来。杀死无辜平民将扣除一点同步感应 值;站立不动一段时间同步值将徐徐回复。游戏最多可将埃裹尔的同步感 应值提升到20栋。

游戏中按下Back键再按Y键调出被称为"Map Legend"的 一堆图标,乍看之下会感到很复杂,其实经常接触的图标并 不多。以下注解帮助玩家对这些图标的理解。



表明主角当前 的位置。

Bureau





Marker -



标记点,按A键 在地图任意位置做出 标记, 以后游戏画面 会显示该点与主角的

距离并显示标记地点的大致方位。 非常实用。

View Point



观察点, 以老鹰 图标表示。攀登每座 城市中的观察点后按 下Y 键就能对 定范

围的区域进行视野扫描。这样就能 找到支线任务。攀登过的观察点再 不会有老鹰图标。玩家不必担心需 要重复攀爬。攀登观察点也是最容 易的一项提升"体力值"的方法。

Savo Citizon 🙈



救平民. 解救被 官兵侵害的平民首姓 可获得他们一定帮 助, 达到 定数量可 提升体力值。请玩家名名行舞。

vigilantes 🖪



自卫团,解救平 民后该图标将变成自 卫团, 在这里有一群 百姓会帮助你对付官

兵。当在自卫团附近发生战斗时, 自卫团的平民会拖拽住卫兵, 这时 埃泰尔可以轻松杀敌。



Scholars

ASSASSINS



信徒团, 走到游 走手城市中的熔绿团 附近按下A键可混入 他们中间, 这将会非

常安全,游戏的隐藏方式之一



Hide Spot

隐藏点,游戏的 隐藏方式之一。

Taruet



刺杀目标,用"鹰 觀观察"该目标将以红 色表示。

interrogation



审问,用拳头教 1 审问对象以获得相 关情报。游戏支线任 务之一。

Eavesdron



窃听, 到达指定 地点坐下窃听指定目 标对话。RT健成功锁 定目标后,按Y键进

行窃听。游戏支线任务之一。

Picknecket



扒窃、按住RT键 锁定扒窃对象。尽量 从右侧接近目标后按 住B键。游戏支线任

务之

informer



接头人, 他是阿 萨辛教会派来支援埃 泰尔的赞面人,身穿 一身白色外景。从街

头人那里可以接受一系列任务。游 戏支线任务之一。

Informer's Flag



接头旗, 按照接 头人要求收集场景中 的旗帜, 游戏支线任 务之一。

Informer's Target



指定刺杀、按照 接头人要求刺杀目 标、游戏支线任务之



XIOC BE



Other Objective

其他支线任务



Masyaf

马西亚富,阿萨 至大本营



Kingdom

王城出入口



Jerusalom

耶路撒冷



Arsuf

阿尔苏夫,游戏 后期的战场。



Acre

阿克里



Damascus

本马士革



Al Mualim

阿木阿利姆, 黑 衣长老



饱忆醉片]

所罗门神庙

昏暗的坑道内,一个老头正在 缘理着神庙的脚手架。黑暗中突然 冲出一个人如人电一般将他瞬间按 倒在地,一把利刃穿过了他的脖子,杀死他的人正是阿萨辛教派的 顶级刺客埃泰尔。"简直是完美的 一刀啊,幸运女神总是如此眷顾 你。"跟班卡达对埃泰尔的杀人技

Life way of the party of the

术钦佩不已。"这不是运气,而是 接真价实的功夫,乖乖学着点,或 许有一天你也能掌握。"埃泰尔冷 冷地回答道。然而卡达的亲哥哥马 里克却对埃泰尔的行径嗤之以鼻: "长老平时是怎么教导我们的?滥

"长老平时是怎么教导我们的?临 杀无辜有悖于我们阿萨辛的信 条。""为了完成任务,可以不择手



段,我有我的方式。"埃 泰尔完全不把这个低等级 刺客的放在眼里。在埃泰 尔眼中,完成任务,取人 性命是刺客的天职,无论 是罪大恶极之人还是无辜 者,其实他们之间没有区



无。从埃泰尔的一番话中我们终于 从识到了,他其实就是个高傲自负的冷血动物。

"養? 品萬做一些计我们教 派蒙著的事情。"不愿与埃泰尔争辩 的马里克前去探路了。卡达看到气 氛如此紧张所以他找个别的话题, 赶紧。间间埃泰尔来此地的目的。虽 然埃泰尔自己也不完全清楚此次长 老要的东西具体有什么用处,不过 既然长老派了埃泰尔出马而且还带 上了两个部下前往想必 定是非常 重要。一行人继续前进来到坑道尽 头,他们居然看了圣经中传说的宝 物。"这难道就是圣经中的约柜?上 面亮闪闪的宝物就是此次我们行动 的目标了。"马里克舞者服前的宝 物、提醒着埃泰尔。原来这里就是 所罗门的神庙,神庙内供奉着的是 传说中的圣物。

正当埃泰尔一行三人观察地形 | 在备下手时,十字军首领罗伯特 德 赛布尔以及几位随从出现在他 们眼前。此人可是阿萨辛的头等大 敌,他正召集军队准备进攻阿萨辛 的总部马西亚富。埃泰尔决定就在 此地取了罗伯特 德 赛布人头, 此次行动岂不是一举两得了。

"我们这次任务就是取得宝物, 在设有必要的情况下不要和敌人交 战,这是长老一再交代的。"马里克 提醒着埃泰尔。

"你指的是用最胆小的方式?" 埃泰尔回答道。 无论马里克如何劝阻,埃泰尔 还是 意观行的跳了下去。

"哦!原来是阿萨辛的小跳蚤们,你们跑到这儿来想干什么?" 罗伯特面对埃泰尔等人的到来没有感到丝毫的意外。

"你的鲜皿"埃泰尔一边回应一边简步向前中到了罗伯特面前,此刻埃泰尔手里的腕刃也犹如离铱的简朝新罗伯特的要害更去。 没想到罗伯特德赛布犹如启动了神奇遥控器一般,轻轻松松就指住了阿泰尔要他性命的一刀。

"留你一条狗命是让你回去告诉你的头,圣地不属于你们,赶紧给我衮远点。"人意马大的罗伯特顺势将埃泰尔手臂向后一拧,然后

脚把他踹到了坑道的一头。坍塌的石料将埃泰尔和随时同样完全隔离开来,从另一边传来的是两位同样的砍杀声。埃泰尔好久没有尝到失败的滋味了,他一个人狼狈的逃回了马西亚雷。今叙利亚北部地区),更可耻的是自己的两位同样也因为他的愚蠢而必多苦少。

回到马西亚富后就前往地图上 方的阿萨辛总部。这里是一个位于 山顶的城堡,在城堡"门口,埃泰尔 遇到了另外一个同伴阿巴斯。

"难道你想独占胜利的果实? 尽管是这样,我还是恭喜你啦" 阿巴斯见只有埃泰尔一个人回来, ,赶紧找机会挖苦一下他。因为在阿萨辛中,埃泰尔由于孤僻而且自视





清高, 他的人缘并不好。

"做你的事情去。"埃泰尔无心 与阿巴斯多说,他现在已经是人看, 口。 如麻。

"民老王在大鹏等你呢。我等 不及着你把长老的靴子给舔得发亮。疑埃泰尔。 了哦:"面对埃泰尔的回避态度, 闷巴斯又多了几句牒。

"你的喉咙是不是您尝尝和'龟 的味道?"埃泰尔面对城皮笑脸的 阿巴斯有点卷不住了。事不当此、 埃泰尔并没有和阿巴斯再多点语。 来到城堡大殿,他见到了黑衣长老 阿木阿利姆。长老满州。赶的向埃

并不是一个人, 身旁还有一些守 D. "埃泰尔努力寻找着苍白的借

"以不变应万变是我们阿萨辛 贯奉门的难见。"长老并没有开始怀

"仪仪依靠随机瓜变有时是不够 的。"埃泰尔憋出这么一句。

"你指的是?"长老顿时抬高了语

在无可解驳的事实面前埃泰尔终 于承认了自己的失败。这次他气手而 。引、两位同伴现在也下落不明。"你 足我最优秀的刺客, 所以我才把这么 泰尔询问这次行动的战况。"这次一工装的任务交给你。而现在你带问来 (1克利泉先的)是他的有些出人,他一的只有借口和歉意。"长老根本就不

想听埃泰尔的任何解释。

"至少我还活着'"满身血迹的 马里克的突然出现简直将埃泰尔打人 了十八层地狱。他不但活着回采了. 还带回了长老所要的圣物。

"罗伯特把我摔到了矿道的另一 边导致了坍塌、我实在无法回去、我 已经尽力了。"埃泰尔犹如羔羊一般 低声辩解着。

"就是你、就是你的的刚愎自用 差点要了我的性命 而我的弟 弟 "马里克的弟弟不幸死在了逃 亡的路上。这时 [[兵来报、罗伯特 徼 赛布尔带领大批人马已经杀到马 西亚富、情况紧急之下, 长老只有指 探部下下山后敌。下山途中于填那些 前来的+字军士兵,由于对方兵强]

壮, 阿萨辛教徒们只能龟缩向城 堡。幸好城堡设置了防御陷阱, 根据同伴指引来到高台边、玩家 将第一次尝试游戏最具魅力的动 作"Leap of Fath"(信念之跳)。 面对墙壁RT+A, 在左握杆_S的配 合下可进行各种高难度的攀爬动 作。最后爬上城墙, 砍破前方木 板。罗伯特的部队被滚下的巨大 木条王退。



信念之跳

以后,玩家来到 场景中有鸽子停留 (残留有鸽子粪便处) 或观察点这两处特殊 地点,接下RT+A配 合方向控制就能表演



"信念之魄"。此特技不但能够从高处安全下落,而且多数情况下是一种 极佳的隐蔽方式,直接躲进草堆岂不快哉?



这次他们撰兵折将,元气大 伤。估计一段时间内罗伯特他们都无 **助攻打我们了,你干得很好,埃泰**。 "长老一番肯定的话稍微让埃泰 尔松了一口气,这么快就能找到将功 赎罪的机会也算是老天爷对埃赛尔的

你知道为什么这次你可以成功 吗?"长老接着又问了一句

那是因为你听从了我的指 如果在所罗门神殿中的行动你 也这样所从我的指示。今天的战斗就 完全可以避免。"长老一边责问着埃

秦尔一边走到了他的面前,直对长老 的高压容势,埃泰尔只能把头扭过 去。接下来,长老列举了埃寨尔在上 次行动中的三大连背刺客信条的攀 **训。美二、业杀无辜。善一位毫不得** 干的平民杀死在坑道中。其二、刺客 就是要隐匿于众生之中,这是上苍赋 予刺客的力量,而埃塞尔却要与敌人 进行面对面的单捷,这种行为简直就 是愚蠢。其三、埃寨尔的行动严重危 及了周门师兄的生命。这也是埃寨尔 犯下的量大错误。

马西亚富会有多少老老少少会

因为今天的这场战争而失去生命?他。 们之所以会有今天的不幸,这笔帐间 样要算到你的头上,埃泰尔。"埃泰 尔并没有因为击败敌人的进攻颠受到 宽恕。因为这一切都是由于他的失败。 才把敵人招惹进来的。量后长老用惩 成之刀向埃泰尔捅了过去。

他在机器上的时间太长了。至 少让他起来走动走动••••••*心善的斯 **等尔曼小姐实在不忍心再看到迈尔斯** 再在机器上吃苦。于是她终止了本次 实验。由于斯蒂尔曼小姐是最熟悉这样 台记忆同步仪器的人,得罪了她对实 验也没有什么好处,所以维迪克博士 面对斯蒂尔曼小姐擅自终止实验的行 为也没有什么脾气。走到斯蒂尔曼小 姐面前按下任意幢可以同她对话。在

对话中我们了解到了一些关于迈尔斯 的个人情况。原来迈尔斯并非是第一 个参加这次"刺客"实验的人,他是第 07号实验者。迈尔斯童年时光并不幸 福。她的父亲性格怪异导致迈尔斯的 生活圈也非常狭窄。在迈尔斯16岁那 年。他寓家出走,从此就再也没有和 自己的父母见面。当斯蒂尔曼小姐询 问迈尔斯是否想念自己父母时。迈尔 斯回答。——点都不。

听了迈尔斯不幸的童年。斯蒂尔 曼小姐表示了深切的同情,并且要他 回房间先休息一下。

当偷听完斯蒂尔曼与博士的对话 后,迈尔斯回到自己房间睡觉。第二 天早上听完博士的一阵喃咕后再来到 仪器面前开始新一轮的记忆探索。



或许既家一开始游戏时会比较茫然,不清楚自己到底要 **干暗,其实《刺客信条》的游戏进行是路异常简单。以下流程** 間的形式为各位扼要鞭括一下。

前往指定地点

攀登观察点(View Piont)开拓地图并找到指定支线任务

完成一定数量的指定支线任务。触发主线任务

前往刺客联络点(Bureau)接受主线任务

B

完成主线任务的刺杀行动

回到阿塞联络点复命



任务(Objective)。一种是指定任务一 种是自由任务。游戏采取完成指定支 方式进行。模据城区的不同,玩家侧 View Point"接Y罐观察后,指定支线 任务会显示在地图上,就这么简单。 每个域区包含的指定支线任务数量比 胶多,去任意选择完成2到3个支线任 务,即可出现要求埃赛尔去"Bureau" 条》最让人容易疲劳的地方就在于勤

个游戏所设置的支线任务虽然数量 众多,但指定任务类型却仅有扒 物、收集旗帜、窗听、暗杀、审问 这5种,这样导致游戏的重复性非 **物高,到游戏中期的感觉更是千篇** - 律。如果玩家追求高完成度的话 也可去完成剩下的所有支线任务 这样有助于提升同步感应值(体 力),每完成15个支线任务(包括指 定支线任务和自由任务、如拯救平 民收集王国旗帜等)。明白了游戏 的"行进思路"。剩下考验的就是玩。 家的游戏技巧了。本次流程攻略旨 在引导玩家顺利完成游戏》

线任务才能接受主线任务发展剧情的问 要完成的城区内指定支线任务数量也广 不一样。寻找指定支线任务的方法就 是攀登地图上"老唐"图标标记着的。 接受主线任务的显著提示。《刺客伽》

"我居然活了过来, 我分明看 到你一刀捅了进来"。一阵白光过 后, 埃泰尔苏醒过来。

"这是你所能看到的一部分, 也是我特意安排的, 最终你都会起 死回生的。"老谋深算的长老自然 不会轻易就要了手下第一高手的性

1 M 1 1 10 4 1

"单凭你在所罗门神庙犯下的

大错、我确实可以要了你的性命。对 于马里克的弟弟来说,一命偿 命也 算是公平。不过这样一来不但浪费了 我的时间, 也浪费了你的天赋。现在 我有许多事情需要你去做。"长老给 出了自己不杀埃泰尔的充分理由。

现在埃泰尔要从最底层做起、以 自己的实际行动再次取得阿萨辛同仁 们的尊重。现在玩家将正式开始刺客

生涯,首先要完成的就是找到组织内 部的叛徒。这时地图上会出现 个 "窃听"标记、前往该处去完成这个 "窃听"支线任务吧。所谓"窃听'就是 达到制定地点后, 附近必定有一处可

以坐下的地方。当埃泰尔坐下后用 RT锁定目标后,出现按 FY锁的特 别提示就表明窃听对象完全正确。 完成这个任务后,接下会量了出一 个"扒窃"支线任务。这是玩家需要







完成的第一个"扒窃",游戏 开始 并没有交代清楚需要扒窃的目标。 其实该目材就是地图标记地点处正 在路边顷墙的一男一女。当在不惊 动目标的情况下用PT锁定那个截头 巾的男子后会触发剧情。接下来就 是偷他身后挂包的东西。注意当锁 定对象靠近后,尽量从右侧行动, 靠近目标后投件B 键就可完成扒 窃。只要掌握了方法真实很简单。 今后、埃泰尔完全要靠抗窃采获得 飞行。下 个支线任务就去以拳头 为图标的地点用你拳头去审问这位 演讲者。等演讲结束后跟着这个人 来到僻静处,然后用拳头(X键) 酿 饱他、直到他说出谁是组织的背叛 者。被一阵痛麻之后, 橡萨承认自 己就是出卖组织的人。完成这二个 支线任务后脑锁会切换到黑衣长老

那里。长老毫不留情地处决掉穆萨后 把长鲂交还给了埃泰尔,这欠埃泰尔 通过行动再次证明了自己无法替代的 价值。

"那群指便穆萨的人怎么对付呢?"拿过长剑的埃泰尔向长老问道。

"那些被穆萨盎聚的人,如果能够拯救,我们可以放过他们。但是他们其中奇些人的灵魂已经和穆萨一样完全的扭曲了,无药可救之人就不错杀之。"说完长老拿出了一卷白纸。

"这份名单上的人必须死。他们 扭曲的心智就是导致十字军与其他势 力连年征战的罪魁祸首。战争导致我 们的圣地永无安宁,永远得不到净 化。找出他们,消灭他们,通过这 过程,埃泰尔,你将找到和平的种子 并且从中获得自我的救赎。"长老的 一番话仿佛为埃泰尔指明了 条康庄 大道。现在长老给埃泰尔下达 个刺 杀9人的长期任务。其实《刺客信条》 的真正面目从此刻才刚刚开始。

出门后,刺客学校的教官还是恭敬地要求埃泰尔去教他的傻学生命法。谁都知道这是游戏的教学部分。 拔出长剑后,X键为挥剑,长按X键为大力挥命,虽然动作慢点但威力较大,可朝怀敌人防御。训练完毕,下山后在要塞口取得马匹后赶往地图上的"Kingdom"图标处。

理查德王顿士 Kingdom View Point 12个 旗帜 100面 来到Kingdom領域,首次尝试準置"View Point",學登到高塔頂层边缘处按下Y键后出现360度旋转特写画面,行动完毕将打开地图上图绕着"View Point"的一部分区域,并显示出该区域存在的支线任务和各种隐藏点。整个"理查律平领土"共有12个View Point,虽然玩家不必每处都去整息,不过为了提升体力值,这些繁琐的事情还是很值得去做的。这一圈后,地图上已经显示也大马士革(Damescus)的方位,把Kingdom地域的观察点攀登一看后,赶紧骑马去大马士革玩玩吧。







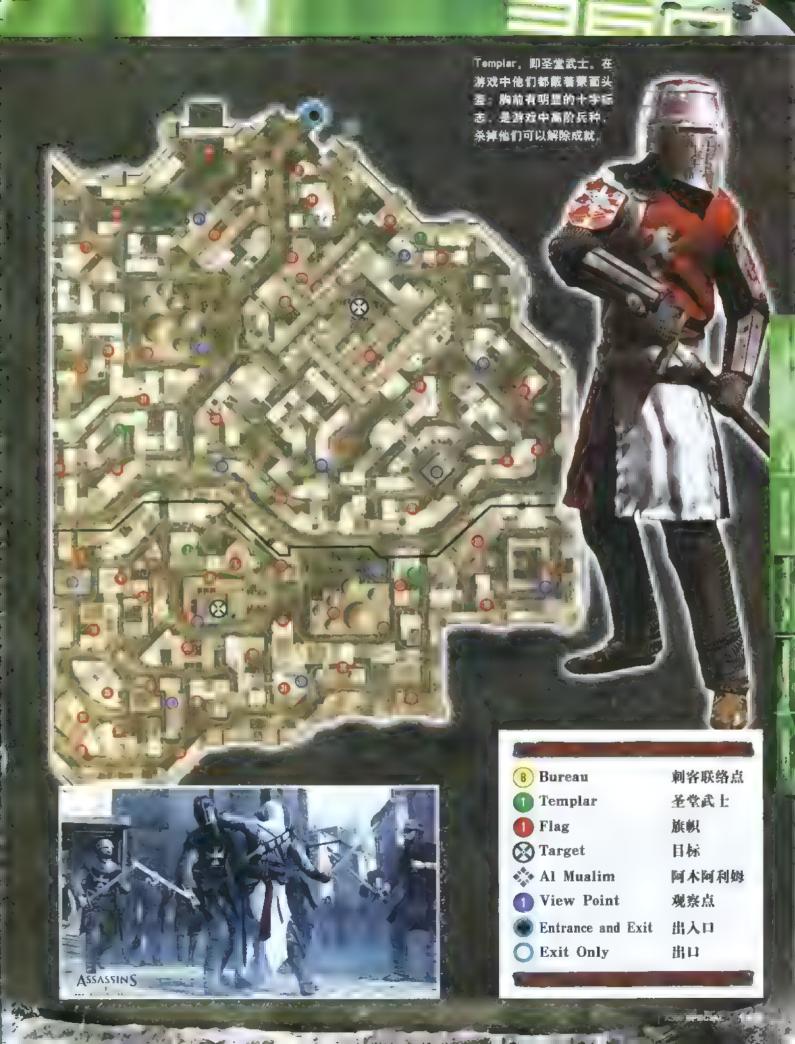






大马士革全图







画面切换回实验室……

可以起来了,迈尔斯先生。"维 適克博士不耐烦的说道。

当博士走后迈尔斯又开始找斯蒂 尔曼小姐聊天,放松心情。

"今天博士的火气够大的。到底 怎么了。"迈尔斯有些得意的问道。

我们也有压力啊。上头对这个 实验室有时间限制。"斯蒂尔曼小姐 向迈尔斯吐苦水。

限时?""是啊,不过我不能告 诉你输由。斯蒂尔曼小姐想终止这

"嘿,你们把我绑过来做这个读 死的实验……我……我至少还把你们。 看成是科学家院。"迈尔斯对斯蒂尔 曼的沉默表现不理解。但是无论迈尔

斯怎么询问,斯蒂尔曼小姐就像是保 密局的情报人员一样死活不肯开口。

当斯蒂尔曼小姐离开之后,埃泰 尔可以浏览电脑上的Emaill,通过 Email迈尔斯可以找到一些关于这次 斌睦的上级公司。不过由于信息太 少。现在还无法确定实验的具体内容 是什么。如果能盗窃到博士的密码 笔,还能看到一些新的Email内容。 最后迈尔斯回到自己房间睡觉、接着 第二天又是睡在机器上继续行动。



回到马西亚第与长老对话后可 获得新的技能 · 反击技。当敌人 攻击到你的一瞬间被 FRT + X后埃 泰尔将发动反击技,游戏对反击技气 的判定比较宽松,其实按住BT后 再见机按下X也能做出反击校。不 过实时按下RT+X后出现反击的效 果会更好,娱乐性也更强。获得的

新武器匕首在防御力和攻击力上 不如长剑, 不过由于反击技速度 快,而且经常是直接一刀就要敌 人性命, 所以效果很不错。现在 长老交给了埃泰尔两项刺杀任 务, 玩家可以选择前往的方向, 这里我们先选择去地图上用"十字 架"图标表示的阅点里(Acre)。



1 阿克里

Acre

指定任务8个,完成2个指定任务即可。指定任务包括1个收集旗帜。 2个扒窃任务。1个审问任务。1个刺杀任务。1个窃听

阿克里与之前大马士革截然不 **商,这里的天都是灰紫紫的,给人阴**顺 沉、冰冷的感觉。来到阿克里同样可 以采用解救平民的方式混进城。原例 是攀登View Opint进行指定支线任务 的搜索。现在埃赛尔只能在阿克里的 贫民窟活动,这里共有11处Vjaw oint。值得一提的是,现在支线任务 中出现了一种被成为"Informer "的新 任务。所谓"Informer"其实就是一位 阿萨辛教指定给你的接头人,玩家需 要在地图上找到他后按下部費与其对 话。接头人总是以一身白衣蒙面猫 扮,和《生化4》的武器商人一样不招。 人喜欢。躁他接头后,他会安排你一 些任务。有的还比较苛刻。比如这次 限定时间内收集20面旗帜的任务就比 较麻烦。另外一个暗杀任务要求玩家 在不被发现的情况下暗杀掉两个目标。 后再和接头人联络。注意,在接受哪个 杀任务时,玩家需要保持耐心的跟在间

目标身后,特到解静处直接按下X键 进行暗杀即可,一般建议不要用BT 罐,以免作出多余的动作而被人发 ^{現。}完成支线任务后去刺客联络点再 接新的刺杀任务。



刺杀 2 Garnier

变态医生Garnier是城内医院的院长。他负责的这 所医院有个特点,就是病人总是竖着进去,横着出 来。不知道Garn er 对这些病人做了什么,他们一个个 都变成了疯子。正巧埃泰尔来到这里的时候,侍卫们

A TO WAR OLD AND







据定任务6个、完成2个指定任务即可。指定任务包括1个收集流积。 2个扒窃任务,1个审问任务,1个剥杀任务。1个窃听



回到阿萨辛总部、长老对埃泰尔的行动非常清意。不过埃泰尔对长老提出了自己的疑问。"我看见那些被 Garnier医生折磨的人,最后竟然成为 了他的遗随者。他们分明应该是敌 人,到最后却完全被Garnier控制。"

领导者之所以成为领导者就是因为他们具有控制他人的力量,而且为式方法也是多种多样的。用语言去说服,用金钱去收买。用势力去恐吓……我还听说在鼻国有一种力量能够控制人的灵魂,让他们的精神与内体分高。这些人就仿佛到了极乐世界一般。这样一来,人们就完完全全变成了控制者的奴隶。"长老深刻剖析了埃泰尔的疑问。"

长老强调说,"外界都认为我们阿萨辛教派是利用迷幻药来对待我们人,这样我们才拥有那么多勇敢的战士。其实他们根本就不明白,我们阿萨辛教派完全是以维护人世间的和平为最高目标存在的,所以我们才拥有无畏的精神。"老好巨猾的长老安抚了埃泰尔的心,还表明自我崇高的精

神境界。对此,埃泰尔非常认同。

与长老对话完毕后可获得更多的 飞刀、然后骑马前往新的城市——耶路撒冷。来到这里照例是以解救平民的方式混入城中,然后登高观察获取支线任务。现在玩家应该彻底明白《荆客信条》的游戏进展方式了吧。如果在某些支线任务中遇到困难可以暂时放在一边去完成其他的支线任务。一般来说从接头人那里获得的支线任务难度会高鉴。完成2个任务就可以

一般来说从接头人那里获得的支线任务难度会高处。完成2个任务就可以去接主线任务了。来到"刺客联络点"。这里埃泰尔将遇到一个熟人人,他就是。两人再次相遇、不免有些话要说。

"只有我能够避开"。向的字下 干掉他是件容易的事情。"接受了刺 杀任务的埃泰尔对本次行动依然充满 信心。

你还是如此的傲慢。

我该说的都说完了。你满意我 的调查结果吗?"埃泰尔对马里克说 完这番话便取走了羽毛





本次東系的对象就是耶路撒冷 的奴隶贩子Tata。

奴隶贩子Tata 的藏身之所还比较隐蔽,是从一扇小门进入的地下室。按照他的理论,奴隶们在他这里获得了足够的安全,他们应该感谢他才对。

进入地下擎后埃泰尔的·切行 动居然被狡猾的Tala 察觉,两人 对峙了几句后,Tala也懒得和埃 泰尔多说,便命令自己的手下前去 干掉他。面对Tala的这群手下, 其实只要飘练地运用反击技就可轻 松获得胜利。在战斗中用抓投攻击,将敌人摔到木架上同样可以制造斩杀机会。于掉Taial手下的卫兵后就赶紧上楼追击他。用飞刀杀死犀顶的别能兵,然后就看埃泰尔的追入本领了。其实根本不用和Taia的卫兵战斗,直接上楼单他即可,只要或作快的话1分钟不到就能结束战斗。完成任务会联络点交差后,主角被博士召回。原来这台An mus也有设计上的缺陷,三红向颗导致无法继续工作。



"我简直是受够了、难道我们的 时间还不够紧张,如今机器又出了问 重。你赶紧想办法修好它。"维迪克 博士对着斯蒂尔曼小姐嚷道,此刻他 已经秦跳如雷了。

"我简直不明白,为什么你这么能忍啊?"醒来的迈尔斯不顾疲劳。 他开始主动关心起斯蒂尔曼小姐。原来斯蒂尔曼在大学学的是人类精神与 行为学科,但由于自己的理论与教授 的想法不合,最后竟然导致连毕业论 文都无法顺利通过。正在这个时候继 迎克博士向他伸出了援助之事,并且 把她带到这家Abstergo公司下属研究。 机构工作。是博士给了她新的希望。 然而事情远远没有斯蒂尔曼小姐想像 中这样简单

"有一天,Abstergo公司的三个人 趁着我还在睡觉的时候把我一下子从 床上拉了下来。是博士危机中出现并



让他们离开的。从斯蒂尔曼口中,近尔斯第一次得知了这一慌人的内墓。诸 于参与这项研究。斯蒂尔曼如今知道了太多的秘密。现在她本人也已经成为 Metargo公司的阶下囚,唐己早就没有了安全楼。他不定等他们得到了想要的 <u>表面只得己的小金也就难保予。相今迈尔斯与斯蒂尔曼的处境其实完全是相</u> 同的。

但我现在还活 着。我必须快点把这台 仪器修理好,朝天见 吧。"斯蒂尔曼对迈尔 斯说。

与对话完后迈尔斯 只有回房间睡觉。



饱忆醉片 4

第二天醒来之后,博士端着一 林咖啡并热情的唤醒了迈尔斯,看 来他今天心情不错,因为仪器已经 被修好了、迈尔斯又可以为他卖命

"你们到底在找什么?"迈尔斯 不解的问道。

"我们Abstergo公司在选择较 利领域方面是非常谨慎的。要取得 最大利益和最大影响力的同时却又 要保持低调、不被人注意。这是我 们一贯的办事方针。"老狐狸维迪 克博士只能做关系。根本没有告 诉迈尔斯英情。罢了, 现在只有 **再次躺到这台机器上。**

再次回到阿萨辛总部后,埃 泰尔又学会了一招反媲尊。当被 敌人抓住时,按住RI(B即可。如 今游戏中的一座城市均已丢过, 再骑马离开马西亚常后就会出现 地点直接选择项。现在推荐玩家 变成Dimascus(大马士平)。

Damascus

、指定任务6个、完成3个指定任务即可。指定任务包括1个收集旗帜; 1个扒窃任务。1个审问任务。1个刺杀任务。2个窃听

游戏的流程自然和以前完全相 間,大马士革的當人区被开启了。值 得注意的是,现在玩家将可以攀登上 游戏第二高建筑物,不要放过这个机门 侩。在支线任务中有一个3分钟内略 杀2两人并回去报到的挑战。建议玩[。]

家先干掉地图右侧的人,然后再刺杀 另外一个人。完成这个任务后可得到 一张Nagoud宫殿的地图,这里还标明》 了守卫的分布情况。(按start) memory log里面察看)这次取得的任 务自然是剩系Nuqoud



刺杀4 Nugoud =





Nugoud这个 奸商过着奢侈腐败 的生活, 并且瞧不 起比他穷的人。 "你们根本不配和 我分享这个世界.

新世界要到来了。"Nudoud得意的 说道。

"任何个图逃跑的人将格杀勿 论。"Nudoud下令手下关闭大门。

原来Nudoud在宴会的酒里面 下了声, 到场来宾本小已经中静身 亡、等场面出现混乱后、埃泰尔就 从场景左侧的图楼上到第二层。于 掉哪里的几个卫兵后,然后继续爬 高,来到建筑物外出就能看到正在 原台上的Nugoud。从高处跳下后 就能直接取了Nugoud的性命。如 果被Nugoud发觉的话,不一会儿, 他会展开逃跑行动, 别看他长得像 猪八戒, 却是身轻如燕。

于掉Nugoud后, 他死前的一 番话确实耐人寻味。

"你以胆小鬼的方式夺走了那 么多男男女女的性命,这和我毒死 那些人有什么分别?你是阻止不了 我们的"

从Nugoud口中一直念叨着一个 词汇,那就是"新世界、新秩序。 这个所谓的"新世界 新秩序"在之 前几个刺杀目标口中同样出现过, 难道他们之间有某种关联?



完成任务后埃集尔返回到长老 处。面对之前杀死的这些人。埃泰 尔心中的疑惑越来越大。

裁已经杀了四个人。他们在死 前都说一些奇怪的话,他们明知道自 己马上就要死了,却丝毫没有流露出问 一点悔意,并且都说自己会成功,他们 们难道是为了同一个目的吗?"埃泰 尔怒不住向长老提出了疑问。

我们被告知的真相和我们看到 的真相往往是存在差别的,不过我。 们阿萨丰教派的天性就是去寻找他们 之间的差别。作为阿萨卒的一部分。 你必须安分守己,这样我们才能保持 教派的权威和秩序,懂了吗?快去执 行下一个任务吧。"长老支支吾署的 回答着埃寨尔的提问。但是他始终没 有给予正面的答复。

与长老又一次对话完毕后,埃泰 尔的职位等级被提升了并获得了闪避 能力,当敌人攻击到自己瞬间RT+A 即可发动。

Acre

指定任务8个、完成3个指定任务即同。指定任务包括1个收集编制。 3个扒索任务。1个审问任务。1个制杀任务。



再次来到阿克曼,通过贫民区的III 家行事需要更加谨慎。在Acre拥有A View Point是无法再探索到新的支线 任务的,所以现在要前往这里的富人 区。观察地图可以发现左下方的区域 被开启了一部分,这次有点特殊,埃 秦尔必须依靠观察先攀登上宫人区域 的一套城楼,这样View Point才会到 示在地图上。接下来再攀登新的View Point后地图才会逐渐清晰起来。这一 区域的兵力明显比之前强悍很多。其

《刺客信条》最高的遺筑、就是大教堂》 **- 胸尖頂,玩家可以试图攀登一下。非**-常有趣。攀登教堂尖顶的道路并不像 之前来得那么顺利。玩家可以选择从 侧面墙壁攀壁,不过中途需要一些管 **脸跳跃才能递过石柱上去。最简单的** 道路就是不要理睬教堂大门口的守卫 直接从正门攀登上去。

刺杀 5 William



来到城堡门口, 埃泰尔可 以遇免威风凛凛的理查德王带 领大队人马正和Wilam等人从 城堡里出来。理查德王贵备 WI am的无能,而W lam显然 对理查德主的指责非常不满。 等理查德主鬻开后 w ram購里 还有絮絮叨叨。埃泰尔跟随 William入城,不要惊动这里的 卫兵,不然比较麻烦。从左侧 的小巷进去后爬上房顶。用飞 刀下掉楼顶的守卫, 前进不远 就能听见围墙下的WIam又在



和自己的部下争执。从横杠跳下去 可直接要他件命。

当刺杀完毕后, 城们会被关 闭,外侧城墙又一次鸽子停留的 "信急之跳"点,从这里下去可以。 另外从城墙旁边的木头脚手架也可

以慢慢跳下去。经过长途奔跑回到 联络点复命即可。 回总部见到长老 的埃泰尔对自己 系列的暗杀感到 迷茫。他开始产生对长老的不信

J'erusal'em

指定任务8个、完成3个指定任务即可。指定任务包括2个扒辖任务。 1个审问任务,2个剌杀任务,1个窃听任务。

来到專貼撒冷。 被照信例完成指定支线任务。哪在的暗杀员标明里变 第三個有时何與關係这样的戏樂度复然增加不少。據下與就是議主鎮任

刺杀 6 Majd Addin



苏丹王宫开耶路 撒冷后就整个这个叫 Majd Addin的人看 守。此人性情暴躁。 对权力极度的渴望。

現在他裏处决四个犯人,其中一个还 **是阿萨辛的成员。玩家可以选择从广** 场后排的屋顶绕到处决台上方的房。 順。由上至下跳跃到Majd Addin面前。 **有他杀死。玩家还可以选择混入广场**

内游荡的僧侣队伍中。 最后僧侣们会走上处决 台为死人们祈祷,趁也 是于掉Majd Addin的好 时机。任务宪毕后回去 复命吧』





记忆醉片与



军东征时期一段极其重要的情报。 问房间睡觉明天继续上机主活吧。

与长老对话完毕后、埃泰尔的 各方面能力都得到了强化、并且携 带的飞力更多。

刺杀 7 Sibrand







由于得知William等 人約死讯、Sibrand董得 异常紧张,他怀疑一切 身穿白色斗篷的人 为 了杀一横百,Sibrand连 这个老头都没有放过

八次學出軍

Damascus,



Acre

描定任务6个。完成3个指定任务即可。描定任务包括2个创有任务。 6个审问任务,2个剩杀任务。1个布所任务。

现在可以前往海港都市阿克里的港口的第一。这里有两项利杀任务其中 医务得要在4分钟内暗杀8火。如果玩家觉得吃力的话可选择其他支候任务换战





见过长老后,此次学会新枝能破防,即按下A后迅速按X. 埃泰尔向前迈 - 步进行攻击破防,此掐在战斗中非常好用。现在就再次前往大马士革。

指定任务8个、完成3个指定任务即可。指定任务包括2个扒需任务。 1个审问任务、2个剩杀任务、1个窃听任务。

没什么好强调的。在一个扒剪任务中要等目标还没有定出围墙就行动 不禁剪了端外后的神经病会把你弄神经了。取得羽毛后出发去杀/44



刺杀 8 Jubair

一开始玩家一定比较迷茫,下面。群等着同样衣服的人到底干掉哪个呢?其实只要用鹰眼观察就可以了,身上带金色的就是Jubair的真身,只要干掉这个就Okay了。

记忆醉片

(0)

可候者对话完學機。映劇水的動物或由力有止力。同時《万止限加頭》 検影尔得知与自己不共亂天約休人更伯格。第・唐者次義在就在耶路撒 说立刻赶往那里



亚洲沿

Jerusalem

指定任务8个,完成3个指定任务即可。指定任务包括2个扒窃任务。 1个审问任务。2个刺杀任务。1个窃听任务。

现在耶路撒冷地图已经全部开启,接老规矩进行游戏。 根据接头人情报,罗伯特今天 移参加一个葬礼,是刺杀他的 好时机。与罗伯特的战斗不能 借助高台把他摔死,只能拿手 中的剑把他砍死。战斗结束后



r. 使现底来现在特的普及一部且还是个女人。 埃赛依放了他一条生命

1

阿尔苏瑟

Arsuf

刺杀 9 Robert



▲在此游戏进入了高潮 由于这场战斗 敌人数量众多、所以可以在这里解开很多 战斗的成就



回去联络点报 道后,就前往地图 上水皮纹图标表示 的全新地点阿尔苏 夫。接下来没有任 何支线任务、完全

就是铁血无双,一路杀到理查德 E 和罗伯特面前。在这里埃泰尔将结 束罗伯特的生命。

记忆醉片

7

阿萨辛长者索要的9条人命如今都已经被埃泰尔取得了。 切迹象表明在这一切事件的背后隐藏着一个天大的秘密。原来长老和这9个人都知道关于传说中伊甸园圣物的事情。该圣物由多个部件组成,

埃泰尔从所罗门神庙取得的一件 圣物只是其中的一部。长老为了 能够独占这一圣物就编造了一系 列虎高限编埃泰尔帮助自己完成 系人1+划。如今事情已经真相大 白,现在就是去找长老算帐。

八最终即

Al Mualim



首先长老用手中的圣物幻化出埃泰尔杀死的9个人,这场战斗很简单就和杀着遇士吴一样,甚至用飞到都能将他们搞定。接下来长老又幻化出9个分身。样轻松搞定。最后、长老使用圣物可以夺取埃泰尔的全部体力。此时只有率先攻击到长老才能让体力回复一半,然后再在场景内找到他继续新一轮的战斗,连续3次后可将他彻底击败。这里有一个无赖方法,就是找到长老后立刻逃跑剧场景中的小事顶都,等长老是上来就是一刀可确保回复体力。当然,如果玩家水平高的话完全可以直接应战

尾声

结束战斗后,圣物会显现出其 他部分在地球上的分布,这就是



	1	
Enemy of the Poor	5	抓投人群25次
Gifted Escapist	5	跳过20个商人摊位
March of the Pious	5	使用信徒祈祷的方式躲避敌人20次
Eagle's Dance	10	使用50次信念之跳
Keeper of the Virtues	10	找到阿克里所有的Hospitalier旗帜
Keeper of the Black Cross	10	找到阿克里的所有Teutonic旗帜
Keeper of the Creed	10	找到马西亚富所有的旗帜
Keeper of the Order	10	找到阿克里的所有Templar旗帜
Eagle's Eye	15	使用飞刀杀死75个卫兵
Eagle's Talon	15	进行50次暗杀
The hands of a Thief	15	偷窃200把飞刀
Conversationalist	20	完成同露西・斯蒂尔曼小姐的全部对话
Defender of the People: Acre	20	完成阿克里地区全部的自由任务
Defender of the People Damascus	20	完成大马士革地区全部的自由任务
Defender of the People Jerusa am	20	完成耶路撒冷地区全部的自由任务
Eagle's Challenge	20	在一次战斗中总共杀掉25个卫兵
Eagle's Dive	20	在战斗中使用50次连续技击杀
Eagle's Flight	20	在开放战斗中坚持10分钟
Eagle's Prey	20	刺杀100个卫兵
Eagle's Swiftness	20	在战斗中使用100次反击技
Eagle's Wife	20	在自己不死的前提下杀100个敌人
Hungerer of Knowledge	20	看到85%的记忆脉冲(在有屏幕闪动DNA序列时按下任意键)
Keeper of the Crescent	20	找到大马士革的所有旗帜
Keeper of the Four Gospels	20	找到耶路撒冷的所有旗帜
Fearless	25	到达游戏中所有的制高点
Keeper of the Lions Passant	25	在Kingdom找到全部Richard的旗帜
Blade in the Crowd	30	像一个真正的刺客一样刺杀一个主线任务目标(不被发现的情况下)
Disciple of the Creed	30	在DNA序列(体力值围绕的序列)全满的情况下刺杀所有的目标
Personal Vendetta	40	杀掉所有圣堂武士
Absolute Symbiosis	45	将体力提升到最大数值
The Eagle and The Apple-1191	100	完成整个游戏

技巧总结

數與解例 收集旗帜不仅仅是 游戏中的一个要素。每当收集。 画旗帜会自动补充块豪尔体力并 且进行存储。我们可以把旗帜当 成一个加血道具来看待。

■課業 RT+X是将能人接觸的 削杀(或者杀死敌人并将他们)。 这样制杀虽然建度迅程但动作术 太,容易引发振动。在执行一兼 指定任务时,推荐直接按X递标

無機關關 每次完成指定受稅任 务局得得要返國刺客聚錄点接当 銀任务。如果你实在情得跑路的 指可以進择退出游戏一般后再進 择"Gentimed"就会宣接从聚婚点 并始。不过每次完成制杀任务则 去复命时就不能用这个偷懒的力 注



EFEET 银河,在浩瀚的宇宙中只是许多大大小小的星系之一。但是在这里却 ft BJWarn All 生態變然。但是在这个完滿生气。對技高度发达的地方。在某个黑暗的角 落港栽着未知的危险。在一片璀璨的外表下,这里暗流涌动,是去猛救它。 还是荣机夺取它。这一杨筝掌握在你的手里,最后的目的只有你的心里清楚。 来吧,一起进入《质量效应》的世界------文 地域学長 美编 木仙

操作列表

操作注意事项



轻按下"吧"和"啷"是在 量近使用的两种武器和能力间切 禁。如果分别长按的话 LB 的功能 是为队友选择武器,长按"RB"则 是选择队友以及自己的特殊能力。

按下 "A" 雙可以跑步。在拔 枪战斗状态下,勤步速度快,但 有一个体力条。用完之后需要过 一段时间等体力恢复才可以继续 跑。而在普通行动模式中可以一 直跑,但速度较慢。 --

子雪扔出后是以一条水平直 线匀速前行的。飞的速度不快。 但可以非常远。扔出后再次接下 "BACK" 健爆炸,或经过一定时 间自己爆炸(时间比较长)。可 以扔向敌人群在飞到群中时真 接引棚。

在步行状态下,接"Y" 维是 治疗,使用后可以对周围的所有 队员产生效果,使用一次后需要 经过一定时间间隔才能再次使用。 如果是在乘坐载具的状态下。"Y" 罐则是修理技能。同样在使用后 有一定的冷却时间,只不过时间 比治疗要略短一些。

游戏中NPC的AI还是比较 高的, 知道自己该做什么。用方 向键可以改变他们行动的大方向。 或者对他们下达待命或者自由攻 击等指令。为他们装备不同的武 器可以改变他们的作战习惯。

Mass Effect 对话小辞典

<u>車里地場的河峽海馬金川 电电池流作出场的</u>间间 THE PERSON NAMED IN COLUMN

星际文明的名字, 存在于数万年前。在游 Prothean 戏的世界中 Prothean 早已消亡、但是他 们在星际中留下了很多遗迹 (artifacts), 这些遗迹都显示出它 们在關盛时期拥有的高度文明以及科技能力。

被之前地文明留下来的遗迹。就是游戏中银 Hindel 河最高议会的所在地。由于保存完好,它的 发现者。也就是银河系的新一批星际居民非常轻松地得到了全套的 高级科技、并且可以通过时空的扭曲实现瞬间的长距离旅行。

MassEffect

质量效应。这是银河系居民对由于发现了上古 文明而产生的瞬间知识爆炸现象的称呼。

星际旅行的中继器,也就是在游戏 Loading Mass Relay 画面中出现的的那个机器。飞船可以通过 它的力量完成银河系内各个星系之间的瞬间航行。

收割者。同样也是本游戏中最大的幕后黑手, Reapers 但是关于它的各种信息依然扑朔迷离。游戏 里并没有明确交代它们的由来,甚至并没有出现过。从目前的资料 来看,收割者拥有一支强大的军团,拥有最高的文明。它们是一个 嗜血的种族, 亿万年来一直隐藏在宇宙的某处, 并形成了一套被称 为"文明收割"的屠杀模式。首先,他们将自己创造的文明遗留在某处, 接着自己消失并故意止下一个种族发现并使用这些文明,占尔告诉 发展,并达到繁荣。在收割者认为这个种族已经达到了關係时期的 时候 一般是 50000 年左右), 启动某种装置, 对其发动突然袭击, 并实施残酷的文明灭绝。由于遭到屠戮的文明实际上使用的都是收 割者的一手科技、所以每次这些文明都会被轻易消灭。

· Gydle

收割循环。一般的收割周期在 50000 年左右. 上一次被收割的对象就是 Prothean,而这次 自然轮到了随之而来的银河系文明了。

Sovereton

收割者军团中的一员, 这欠的收割由它执 行,而它选中的手下IE Saren。

Beacon

信标。实际上这才是货真价实的 Prothean 遗迹。游戏中银河系文明所使用的 C tade、

Mass Reay 这些东西都是收割者留下的科技。Prothean 在即将被 灭绝之前,制造了多个 Beacon, 并把关于收割者以及收割循环等 信息保存在 Beacon 里,用来警示之后步它们后坐的种族。游戏故 事的起因就是在 Edem Prime 发现了 Beacon。

Wiston -

幻想,或者说实际上是一种预言。Edem Prime 上被发现的 Beacon 由于产生的语言 心须要有 Chiper (类似一种精神力密匙) 才能理解。而人脑无法处

理这些信息,所以只能在主人公的脑海里形成一股混乱的幻想。而 且这只是在大脑中想象出来的一连串的杀戮、灭绝的幻想片段,无 法作为现实证据, 因此际议会不愿意授权捉拿萨龙。

- Syntheties organie

人造体和有机体。遇到这两 个词通常都是在为枪械选择

子弹类型的时候。这里面被分为了对有机体弹药和对人造体弹药, 视敌人不同需要作出一定地调整才能发挥枪械的最大威力。游戏中 Getr 兵团是典型的人造体,而有机体就是一切有生命体征的物质。 比如怪物和 些佣兵等等。

Mindeontrol/(Manipulate

操控、控制、精神控 制。尽管收割者科

技超群, 异常强大, 但是在实行收割前必须由其爪牙为他完成 些 不方便自己动手的铺垫工作。例如将 Prothean 留下的以警世人的 Beacon 破坏掉,挑起收割对象的内部矛盾等等。收割者具有一项可 伯的能力、就是精神控制、甚至可以控制银河系中精神力量最高的 Asari族。通过这样的方式,收割者可以不断在收割对象中收取爪牙, 例如 Saren 就是第一个被收割者实行精神控制的。

Alliance

全称 Systems Aliance, 完全由人类组成的 联盟、是一个负责管理、保卫太阳系以外的

人类殖民地和太空站的一个政府机构。它同事也是全人类的代表机 构、在 Citadel 的 Presid um 设立了人类的领事馆。

Presidium |

在游戏中这里是Citadel 的中心, 称为Presidium

Ring,可以理解成 Citadel 上的行政区域。它连接 着 C tadel 的各个 Wards, 主要是银河系各个种族 的政要、领事的办公室。另外这里还设立了各种高 级餐厅、酒吧、会所供这些高官们娱乐。

Sneeme

特殊战术侦察部队的特 他们直接向, 受命于银河

最高议会、拥有相当大的权利、甚至凌驾于银石 系法律之上,专门负责通过非正常手段去解决。 会觉得棘手的问题。虽然享受着极高的待遇, 是工作的危险性也是不言而喻的。

Citadel Council

银河最高议会、将 Prothean 留下的遗迹作为大本营、并命名为 Cltadel。这个组织在银河中代 表着最高权力,但是目前成员就是在游戏里出现的那一个外星人,而人类正积极努力地争取成

为下一个加入最高议会中的种族。

故事之前的故事。

主要种族介绍

公元 2148 年. 人类在探索 火星的过程中意外发现了一个 远古文明遗迹, 并且在其中发 现了文明科技的残骸。人类利 用这些远古科技开发出了质量 效应场以及超越光速的方式, 并且在利用这些技术对宇宙进 一步探索时发现了太阳系边缘 的质量中继站。紧接着,人类 通过这个中继站接触到了银河 系种其他的质量中继网络, 利 用它,人类终于可以在银河系 中自由穿梭。

自从人类第一次接触到了

外星文明, 便开始了史无前例 的飞速发展。并且在整个银河 系中开发殖民地。但就是因为 这些原因。很多外星种族认为 人类具有高度的时会并且极具 侵略性。人类高速的人口增长 和军事力量的大幅扩张让银河 最高议会的成员感到十分不安。



Quarian 族——星际流浪者

Quarian 族人在宇宙之中居 无定所四处漂泊, 他们有着与人 类高度相似的外形,只是瘦小了 很多。他们一直将自己保护在层 层路甲, 眼罩和呼吸器中, 而这 些实际上都是某种净化保护装 置。一些学者认为 Quarian 人为 了适应在他们那些不合标准的残 破飞船上的生活而不得不对自己 族人进行的改造。

Quarlan 人本来是有固定居 所的,300年前,他们人升发出 了 Geth, 并利用这种初级 AI 机 械体来为自己服务。Geth 主要被 用在低级手工劳动和危险地区作 业中,但是Geth自我的学习和 进化使之拥有了质疑的能力。不 久, Geth 掀起了叛乱, 逼迫自己 原来的主人离开故土、在冰冷的 宇宙中四处源泊。如今,Quanan 人只能使用着那些已经被遗弃的 破烂飞船和被别人淘汰的技术勉 强维持着自己流浪的生活。而银 河中的其他的种族大都对他们抱 有鄙视的眼光。造成这种情况 主要是因为现在 Geth 对整个银 河系都造成了非常大的威胁,而 Quarian 人正式他们的制造者。



Geth 族——最大的敌人

Geth 是一种两足行走的人 型机械种族。他们实际上是一 种联网的人工智能综合体、通 俗来说就是一个具有高度资源 共享的机器人种族。Geth是 由 Quarian 族 于 300 多年 前 创造的,被当作劳动工具使 用。但是很快 Geth 的自我意 识开始觉醒, 并发起了反抗。

Quarian 对 Geth 的叛乱进行了镇 压,但是 Geth 最终赢得了战争的 胜利并放逐了自己的前主人。由于 这个事件的发生,银河最高议会正 式立法限制了人工智能的开发。

Geth 可以通过自然进化来学 习并得到智力进而让自己进化、但 是这种进化速率比传统型生命低很 多。尽管如此,由 Geth 引发出来 的这些令人汗颜的事情对所有银河 种族都是一个警醒。 Geth 写 Geth 之间靠得越近, 他们就会变得越聪 明。他们能够非常高效的共享脑力。 一个 Geth 个体只有动物般的智力。 但当他们以团队出现的时候却可以 思考、分析、并制定谋略。在这 300 多年间, Geth 已经进化出了很 多种衍生体系,不同的种类可以适

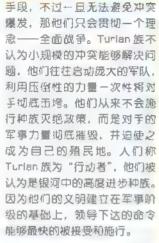


应不同的状况, 并且能够发挥最 大的战斗力。

Turian 族 一 数人还是盟友!

Turlan 族是最后一个加入 最高议会的种族。他们虽然也 是两足直立行走的种族, 但是 外表让人不由得联想到一些猛 禽。他们是出色的战士、勇敢 而且手段高强。但是他们并非 渴望鲜血的暴力族群。而突里 安族官员普遍都拥有严谨的纪 律性和荣誉感,这使得他们在 有的时候会显得非常刻板。这 种特征让他们对待犯人和俘虏 极为仁慈。 Turian 族的每个战 士都不会丢下自己的战友, 无 论付出任何代价都要拯救自己 的同伴。

Turlan 族 的社会有着极高 的组织性和纪律 性, 同时还拥有 严格的法律和工 作准则。虽然有 着出色的战斗能 力,但是他们不 经易诉诸暴力





Seat 1

Asari 是银河中分布最 厂,影响最深的种族。这主 要是因为她们是上一代文明 覆灭后第一个掌握了跨星际 航行技术的文明。她们最先发 现了 Citidei 遗迹、并成为了 银河最高议会的创立者之一。 Asar 人以自己的高度发达的 科技和极度繁荣的商业被所有 种族重视和尊敬。

Asan 是所有种族中外形 和人类最接近的。她们的肤色 呈蓝色或绿色,在头顶如波浪 殷的皮肤角质层替代了头发。 Asar, 人最大的特征是虽然外 表很像人类的女性,但实际上

整族人都没有性征的分别。她 们的生殖方式为无性生殖,不 过,这个说法并没有确切的科 学证据。

Asari 人智慧出众, 在许 多领域都有十分突出的表现, 另外在艺术方面。她们也有非 常高深的造诣。科技人才, 学 术精英辈出的 Asert 中, 以交 际,艺术,表演为主要行业的 数量也极多。但是相对于文化 的发达, Asarl 的军事力将就 薄弱得多了,但是 Asari 天生 进化出了非常强大的生化技能, 她们在这一方面的实力远超其 他种族的生化战士。



Krogan 族- 逝去的經煌



Krogan 的外表看起 来有些像他 行动物但同 样他们也是 两足直立生 物。他们原

本在 Tuchanka 星上居住、哪里 环境严酷,资源稀少,并且还 生存着数量众名的强大掠食者。 Krogan 族的人们以他们顽强的 生存能力不仅在这个无情的家 园里生存了下来,将自己的族 群发展壮大。随着科技的进步, Krogan 族武器技术也一同高度 发展了。四干年前, Krogan 进 入了核时代, 一场本是小规模 的领土纠纷慢慢进化为一场席 卷全球的核战争。最后Krogan 自食苦果,被追划分成一个一 个的小部落, 在那漫长的严冬 中挣扎在生死线上。

但是 Krogan 人的繁殖和成 长速度依然十分惊人。他们庞 大的扁膀能够像驼峰储存了大 ■的液体养分,使他们可以在 长时间没有补给的状况下生存: 而坚实的外皮对擦伤和划伤能 够有效的减轻。他们对于毒素, 辐射有很高的抗性。在极冷极 热的环境中的适应力也极强。在 众多 Krogan 族人中,只有极少 的个体拥有着强悍的体力,顽强 的生命还同时拥有生化战技的 Krogan, 而这样的 Krogan 人 被授予特别的战斗称号 "Bettle Master" (战斗大师)。Krogan 最出名的地方就是他们的复数 器官。如果主要器官系统受到 了致命的伤害, 第二系统就会 启动并维生。这个使得在常规 战斗中想要杀死一个Krogan是 极为困难的事。

2000 年前, Krogan 人终

于迎来了自己的春天 一至少 当时被认为是这样。他们出色 的战斗技能被银河最高议会看 重、于是提供给他们适合生存的 星球,提供先进科技来感山他们 的生活。相对的, Krogan 族要 抵抗一种名为 Rechnl 的虫族侵 袭。这个虫族已经把整个银河逼 到了牛死存亡的时刻。经过两代 Krogan 人的快速繁衍, Rachn 不仅被打败, Krogan 甚至还深 入了他们的发源地带井一鼓作 气灭绝了整个物种。这一事件 后, Krogan 成为了拯救银河的 英雄。但好脫闊了严酷环境的制 约, Krogan 族人口爆炸日趋严 重。过分拥挤的人口,日渐干枯 的资源,使得 Krogan 开始强行 要求扩张,扩张到那些最高议会 成员国的地域去

这就是历史上著名的 Krogan 之乱。战火燃烧了将近三个世纪 之久。Krogan 那难以置信的高生 育力弥补了高死亡率, 总人口依 然在持续上升, Krogan 统治这个 银河貌似指日可待。绝望中,最 高议会向新探索型的 Turian 族寻 求帮助。Turlan 人开发出了一种 可怕的生化武器——噬壓因体发 生器。对 Krogan 使用之后,造 成了他们几乎百分之亩的婴儿死 亡率, 经统计 Krogan 每一千个 新生儿里只有一个能存活下来。

没有了人数优势, Krogan 很快被击溃,战斗有功的 Turlan 族也因此得到了最高议会的席位。 而被噬基因体的影响是不可治愈 的,所以被使用的种族必然会最 终灭绝。Krogan 人开始了完全的 个人主义, 他们不再考虑未来和 种族, 大部分成为了雇佣兵, 为 了金钱而战斗,一部分 Krogan 仍然痛恨着给与他们如此悲惨命 运的最高议会。



人类大事记年表

人类在火星深处发发现小规模的外星高度发达科技遗址。人类通过学习和研究这个早已灭绝的种族遗留的残骸开发出了质量效应场,并进一步向超光速的旅行前进。

公远2155

为了保卫不断膨胀的地盘,人类开始打造数目成大的舰队。尽管直到那时人类还未遇到一个

拥有高度智慧的外星种族,人类仍然在一些重要的质量中继器附近 建造了军用太空站。

公元2157

人类在历史上第一次与外星文明相遇,但是 这次是一次不友好的接触。人类与外星文明

在数月间,展开了一场短暂却十分激烈的战争。这次战争在人类历史上被称为"第一次接触战争"。这场战争引起了银河最高议会的高度注意,在"第一次接触战争"升级为全面战争前,最高议会及时地介入调停,并向人类展示了银河联邦的存在,结束了这场战争。

公元²⁰⁸³ 我们的故事开始了……

29 岁 的 Shepard 被 派 | 任参与一體新护卫舰— Normandy 的编组, 而他的长官, David Anderson 上 校 David Anderson 也是一名功绩卓著 的军人,曾参与"第一次接触 战争" (First Contact War), 尽管学院的历史课程基於政治者 ■并未渲染那次战争的过程。只 平铺直叙地记载著, 为期不到两 个用的战争根本是误会 场: 那 个时候的人类还没遇过其他具有 星际航行能力的种族,几艘船舰 在不知情的状况下闯入了图瑞帝 围 (Turian Empire) 的领域. 被图瑞巡逻舰队当作入侵者攻 击, 幸存的货船逃至 Shanxi 前 峭站求援,驻防的地球联盟 (the

将那批图端巡逻舰队全数歼灭,此举立即引来图满帝国的注意,他们派出大型舰队快速地占领 Shanxi 前哨站,所幸,在战事扩大之前,已因多个异星种族联合组成的"银河总部议会"(Citedel Council)介入调停而落幕。然而,能量安德森上校一样英勇地从图端人手中夺回 Shanx 前峭站,怎再么说都是件了不起的事,而我们的主角便是被派任到这位名人麾下当副官。

虽然 Shepard 对曾经打败外星人的英雄抱持一份崇敬心态,但他毕竟没有受到"第一次接触战争"波及,因此在他眼中,把外星人并不是那么可憎的,否则像Normandy 这样的计划可能数十年内都不会实现———艘船体不算太大的护卫舰,竟然挂载战舰级的

公是249

人类发现了算 E星的卫星卡隆实际上是一个被 巨大冰块包裹住的远古文明科技 质量中继

器。将这个中继器启动后,踏向银河深处的大门也随之向人类打开。 从一个中继器可以跳跃到另一个中继器,这让数下光年的距离瞬间 即可越过。随着人类的扩张,越来越多的中继器被发现,人类开始 了自己疯狂地扩张,在银河系中不断寻找适合人类居住的星球用以 建立殖民地。

人类发现了冥王星的卫星卡罐实际上是一个被巨大冰块包裹住的远古文明科技——质量中继器。将这个中继器启动后,踏向银河深处的大门也随之向人类打开。从一个中继器可以跳跃到另一个中继器,这让数千光年的距离瞬间即可越过。随着人类的扩张,越来越多的中继器被发现,人类开始了自己疯狂地扩张,在银河系中不断寻找适合人类居住的星球用以建立殖民地。

公元200

人类持续扩张同时建立了更多的殖民地,许多 最高参议会的成员国都和人类开始了贸易往

来。在 2165 年,最高议会终于正式承认了人类在银河文明大家庭中的地位并准许人类在政治中心建立大使馆。人类终于开始参与到银河系政坛之中。

超光速引擎,目前只有图瑞人有这种微型化技术,而先进的篮际系统则是 Saerlan 族提供的新玩意儿,以人类加入银河总部(the Citadel)的年资来说,显然是有被特别"关照",至於那些外旱人是对人类未来的潜力有所期许,还是有其他台面下的目的,这还得要时间来证明。

"银河总部"(the Citadel) 有一个决策核心叫"银河总部议会" (the Citadel Council)。加入银

重大贡献者,目前只有AsanRepubics、Searan Union、Turlan Hierarchy三族,另一种则是非议会种族(Non-Council Races),地球联盟(Systems Atlance)、Votus、Hanar、Elcor、Quarian等。然而上述的种族之外,宇宙里仍有许多不属於银河总部的显际种族,例如界神星系(Terminus System),对银河总部采取中立不往来或敌对的态度。

159





Shepard 是个孤儿, 自懂 事以来,就知道讨生活不是件 容易的事,由与发现从军比偷 抢拐骗和混帮派有保障,所以 毅然决然地放弃原本的生活, 加入联盟军方。Shepard 很快 地就适应军旅生活,被拔擢的 速度也比同侪快了许多, 那舒

王值人类急速向太阳系外拓展殖 民之际, 许名任务都和殖民地的 协防或驱赶不特定的星际海盗有 关, 而 Shepard 所率领的特战队 员每次都能顺利完成这些危险性极 高的任务, 当时的 Shepard 甚至 一度相信没有不可能的任务。直到 AKJze 事件发生——大量的巨型沙 虫 (Thresher maws) 吞没了人类

在 Akuze 建立的殖民地, 而 Shepard 是五十名协 防的特战队员当中惟一 的幸存者。这件事情让 Shepard 重新了解人类 在宇宙中的渺小, 如果 对末知没有抱持著敬畏 戒慎的心态,将会付出 惨痛的代价。





Kaidan 的身世从某些方 面来说和前些年大热的某部机 器人动画的主角很类似。在他 的母亲还在十月标胎的的候, 他便成为了人类政府的潜力激 发实验体之一。在这一项目中,

大部分实验体不是中途 天折就是出现了某些缺 陷,而 Kaidar 却幸运 的顺利出生并成人。他 的战斗职业是哨兵,同 时拥有着生化机能和科 技机能。由于是通过某

些改造而诞生的, Kaldan 从某 种程度上来说可以蟹是完美的 人类, 完全可以算得上是由马 F子类型的角色。如果选择女 主角的话可以打出和Kaldan 的最终爱情结局。

Garrus 在 Cit de 的 C sec 里就职。这个系统相当 于警察局和 FBI 加 C A 的混合 机构, Garrus 与 Saren 角着很 深的渊源。早在游戏故事开始 之前,也就是 Garrus 在 Saren 叛变以前就 直对 Saren 的举



止产生了怀疑。他从未相信过 Saren 的表现。认为这都是巧妙 的伪装。于是 Garrus 根早就对 Saren 展开了调查,但是由于高 层并不认同他的看法。他只能独 自 人面对 Saren。当他遇到主 角时,正碰巧在调查中又碰了一 鼻子灰。Garrus 是个非常典型 的 Tur an 人, 严肃到有些死板 很容易钻进生角尖里。他绝对不 会对自己已经确定的目标轻易放 手, 并且在必要时会采用一些非 常手段, 这成为了不少人质疑他 时的 个把柄。

果仅存的几个战斗大师之一。 他对自己那些只会通过暴力来 争斗却不知以和平来重硅自己 家园的同胞们感到失望透顶而 独自一人浪迹宇宙。但是尽管

如此, 他的内心 仍然热爱着自己 的 故 乡。300年 来他独自一人混 迹 于雇佣兵界, 没有忠诚只有金 钱的理念和强大 的实力使他在乱 世中闯出了相当

Wrex 是现今银河系中硕 | 响亮的名声。虽然他的外表和其 他 Krogan 族人 样凶狠, 但事 实上他是个相当温和有礼的家 伙。不过当他完全展现自己的实 力时就会成为 头区悍的野兽、 没有人敢面对他。



Ashey生于军人世家、并且高中毕 显边加入了地球联邦的军队。她在零重 力条件下的战斗技术非常出色,因此被 個职到土星星域担任那里的守备工作。 由于在作战方面极具天分, 很快她便被 升职为小队长。Ashley 在任期中表现出 色、特别在知道新兵方面尤为突出、不 久又被升职为团长。但是让人不解的是 虽然她脾气火爆,而且非常勇猛,可是 从她服役以来就一直在后方工作。而且 每次她向上层提交前往展区的申请报告 后、这些报告都被莫名其妙的被退回。 传闻是因为 Ashley 自己特殊的家庭背 景、导致了自己的处境微妙、因此只能 寬在后方让自己的一身本事逐渐发露。 每年的假期 Ashley 都会回乡探亲、旧 是似乎她做的事并不只是探亲这么简单。 阿什丽是游戏中主角在 Kaldan 后的第三 个伙伴, 如果选择男主角的话, 阿什丽 也是感情功略路线之一。



被囚禁, 之后被主人 公就出, 而后成为 了随船人员。和其 他 Aseri 族人不同 的是,她的社交能

充满着神秘色彩的 Asari

族科学家, 从事着古代遗迹的

家有些怀疑。她的真实身份和目 的充满了谜团。在游戏中无论男 女主角都可以走她的爱情路线。

floor 美女性(外表)



力不强,和战舰上 其他成员很少沟通,

神秘的举止也另大

EXPLANTAGE TO THE PROPERTY OF THE PERSON MAY TO

理 所 当 然,作 为 一 个 Quaran, 她一直将自己包裹在严实的护甲里,但是这并不代表着 她个性自 引,随和向上的性格让她很快融入到了主角所处的环境中。主角在 F st 手中把她救下后,她加入了我方的船队。



Openial Angle Turion X-5 12

Nhlus 的身世间样相当坎坷,16岁时父亲去世为了能够生存下去而不得已参军。在战斗中他的展现出了自己成为精英者力,另所有人侧目。但是固执的性格让他经常做出一些"惊人之举",即使最后的结果

证明了他是正确的,却依然让上司对他非常地不满。在一次行动中他为了挽救全小队的生命,又一次违抗命令使得上级对他已经忍无可忍。幸运

的是 Saren 发现了他的与众不同,并将他层层提拔了起来。但是 Nhlus 并不是所谓的 "Saren派系",他视议会的利益高于一切,忠诚不移。Nhlus 在多么困难的环境下都可以保持冷静的头脑,分析并指出敌人的弱点。



Anderson Anderson



Anderson 舰长已经是个 久经沙场的老军人了,曾经参 与人类史上的"第一次接触战争",并且立下赫赫战功,在 Cltldel 接受了人类后开始参与 人类与外星政权的各种外交事官。事实上 Anderson 本应成为历史上第一个 Specture,但是由于 Saren 对人类强烈的敌意并且从中作梗使得他到了现在还只是在人类军队中才有一席之地。后来 Anderson 一直站在与 Saren 龙斗争的第一前线,主人公在 Anderson 眼中是曜目的新星,也是最有希望替他完成梦想的人选。

SHALLAN SEN SEN SEN SEN

Saren 在15岁就参军,经过一年的训练便以出色的成绩走上了岗位。他在不到20岁时便被上层看中并直接提升成为Specture。之后的24年间他出色完成了无数任务,打下了自己的响亮威名。他的工作方式有些机械,而且冰冷无情,但往往都有惊人的效率。针对他的不利言论很早便有流传,组织内部也有一些对他的质疑

声,但是他的赫赫战功却让他的地位一直得以保留。Saren对人类联盟有很深的厌恶,认为人类将是对Citidei的最大威胁,多年来一直对人类的发展进行打压。



创建角色

首先,进入游戏之后玩家 可以根据自己的审美观或者自己的个性来创建一个人物的外 貌。不过这可不是件什么客易 的事情,在尝试了多次之后…… 我还是选择了元钱的默认外来。 看来做人物设定还是需要有一 定的美术功底啊。游戏中预设了穴种取向各异的职业每一种职业。分别为。Soldier(士兵)、Engineer(工程师)、Adept(强化人)、Infiltrator(渗透者)、Sentinel(哨兵)、Vanguard(先锋)。这六个职业都有 4 初始天赋(Starting Telents)与 4 选阶天

赋(Unlockable Talenta) 髮 1 項职业天赋,主角因剧情需要,其原本选的职业到游戏中期会有一次特化为进阶专职的机会,会代换掉原本的职业天赋。如果你在专精职业上不断升级,角色就能在特定方面得到强化,但不会获得新的可使用技能。每种职业在一开始就会有一些锁擅长的作战方式,在升级的时候可以尽量发挥这些优点。

IR IL HAZ

Sheck Trooper

突击步兵(基本职业: 士 兵, 先锋), 突击步兵是受过强 化训练的杀戮机器, 他们能应 付各种战况。

- 增加血量
- 增加伤害防护
- 强化免疫技能(健康能力)
- 强化屏障技能
- 强化肾上腺激素技能(突 击训练能力)

注。只是强化效果,如果基本 职业没有该技能,就不会得到强化 更不会获的新的技能,下同

Commando --

特种兵(基本职业:士兵, 渗透者),比起野蛮的突袭,特 种兵更依靠精准,致命的攻击 来消灭敌人。

増加武器伤害

- 翼化免疫技能(健康能力)
- 强化射手技能(手枪能力)
- 强化暗杀技能(狙击步枪 能力)

Operative -

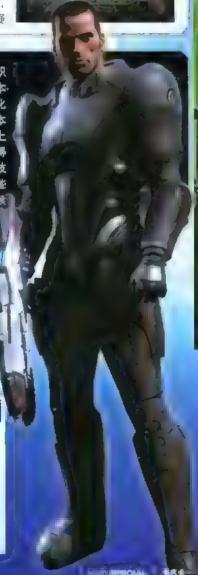
操作者(基本职业:工程师, 渗透者)、操作者是操纵周遭环境, 获取最大限度优势的大师。

- 降低科技技能的恢复时间
- 强化超载护盾技能
- 强化破坏武器技能

Medic -

医疗兵(工程师, 哨兵), 医疗兵结合了科技和治疗能力, 以此提升整个小队的效率。

- 降低治疗类技能的恢复时间
- 翼化急救技能
- 强化神经震荡技能





Nemesis

天敌 (基本职业、强化人、 先锋),天敌是生化技能专家、 他们擅长使用质量效应场去重创 敌人

- 提高所有生化技能的持续时 间和伤害
- 强化扭曲技能
- 强化升起技能

Bastion

蟹垒(基本职业:强化人, 哨兵), 壁垒擅长利用生化能力 进行防御、使敌人无法动弹。

- 降低生化技能的恢复时间
- 强化屏障技能
- 强化停滞技能 (强化后能攻 击被困在停滞场里面的敌人」)

模范值/叛逆值数值上的影响

出生背景及心里形态。这会 決定別人谈到主角的话题内容。 并对模范点数(Paragon)和叛逆 点数(Renegade)的初始值有影响。 例如,本則背景故事的預役主角 是在地球出生 (Earthborn)、生 置环境最为恶劣、所以他一开始 的叛逆点数就比模范点数略高~

浸一些特殊數值,这在游戏中会 有比较明显的差异。虽然对游 ·戏的主战剧情影响不大。但是 在很多细节上都会有许多不同。 特别是在解决问题时,不用的设 定会带来完全不同的解决方式。 下画教们来看看相应的初始设 定都有什么吧。

桌。不过玩家想把主角 培养或什么样的个性。 仍是日后游戏过程中一 次次的选择所决定。

自此可见游戏一开 兼对于人物的各种设定 可不是做做样子的。不 何的背景设定会关系到 任务的性格。品性、以



背景 (Background)

地球出身 (Earthbound) 狄哥叛逆值突励 太空流浪者 (Spacer) 获得模范值奖励

殖民地出身 (Colon st) 模范值和叛逆值都获的少量奖励(都比上面两个少)

心理形态 (Psychological Profile)

冷酷无错 (Buthess) **获得物递值奖励** 战争英雄 (War Hero) 芬的模仿传奖励 唯一幸存者 (Sola Survivor)

模范值和叛逆值都获的少量奖励(都比上面两个少)

模范值等级奖励 (Paragon Level bonuses)

提升2点魅力能力上级 获得1点额外的魅力点 2596 提升 2 点魅力能力上限 获得 1 点额外的魅力点 急救 CD 降低 10% 5096 75% 解锁成就,提升2点魅力能力上限、获得1点额外的魅力点,所 有技能的 CD 降低 5%

(Renegade Level Bonuses) 叛逆等级奖

596 提升 2 点威胁能力上眼, 获得 1 点额外的威胁点 25% 提升2点威胁能力上限, 获得1点额外的威胁点, 武器技能的 CD 降低 10% 50% 毎秒回复1点血 75% 解锁成就 提升 2 点威胁能力上限 获得 1 点额外的威胁点,所

搭配和加点分析

是"光明正义"路线的玩家建议带 Lista 和 Tall, Liste 就是标准的 Adept 职业,就是一般 RPG 中的纯法师。而 Tali 就是工程师。这个组 合适合主角是男战士的情况下,是不是有点"双花护卫"的感觉》◎

有武器和技能的伤害 持续时间提高 5%

Liara 技能

Throw 加到解锁Lift;然后把 Singularity 的登记提升,Barrier

定要加,不然 wara 很容易在你激战正配的时候被敌人轻 松放倒。Fisct Aid 机能要看队伍中其他人的技能点提升情 况来判断,一般推荐稍加几点就可以了。职业专精 Asari Scientist 这个要尽快加满。然后就可以看您的玩法来继 续加技能点,个人建议可以把 Barrier 加满、Throw 加到 master ,Lift 加到 Advanced: Singularity 加满。

由于和 Liara 组队有可能遇到战斗 力不足的问题,所以可以把 Pistos

加到一定程度解锁 Shotguns。Electronics 和 Decryption 一定要加满的,Damping 分配几个技能点能够起到封魔作 用就可以了。Hacking 可以不用加了,原因在之前的技能 分析中已经阐述过了。Quantum Machinist 和 Electronics 加满后, 技能提供的护盾值是 480, 还不包括装甲所提供 的。因为 Tail 只能装备 Basic Armor 所以一定要把 Shield Boost 提高。

走额送路线的玩家最好带上 Wrex 和 Garrus, Wrax 拥有着阴暗的性格而 Garrus 则是为了达到目的经常不择手段。非常 适合玩家采用暴力振进手段去解决问题。 把他们两个凑到一起经常会蹦出来桐当 搞笑的对话场景,可谓是两个严肃的"潘 室"。特别是 Wrax 经常在话不投机的时 候来句:"我们可以杀了他吗"Garrus 就 会说"不要总是那么暴力。我们要按照 规矩来"然后立马掏出枪大吼:"别劝。 不然我就开枪"如果对方这个时候再臂 出点什么不满情绪。那就在一句"你敢 抗法, 去壳吧"的明声之后枪声因起-----想象一下如果玩家打算吧角色培养成器 力支的情况下。带着这两名两爱男保镖 绝对是不二的选择。

Warx 技能

选用突击步枪还是散弹枪主要还是看各人喜好,可以将两个 机能都加到解锁中级技能。Combat Armor 可以加满、让其

成为"血牛",Fitness 可以出到第一个,mmunity就停下了。Warp 和 Throw 对他 来说没有太大用处,技能点数充足的话可以把它们升级到效果出现即可。Berrier 的升级就看玩家如何分配技能点了,可以加满,也可以只加一至然后分配多余的技 能点在别的技能上。Stasis 稍加一些,可以暂时控制那些喜欢冲锋的 Krogan 佣兵。 总的来说,Warx 的技能分配比较自由,功能也单一,完全就是以往的战士型角色, 用散弹配和近身肉搏威力惊人,特别是在使用了 mmunity 之后,见到敌人冲上去 顿猛接会让人感到非常爽快。

Garrus 技能 伍中的技师,主要功能就是解

开各种电子锁。Decryption 按照游戏流程开锁的需求 来增加技能点,为了达到封魔的目的要在 Damping 上 增加一些点数。First Ald, Warx 是没有的。如果你 的主角也没有,那么这里就需要一些投资了,反正无论 如何都是要解锁 Electronic 技能的不是吗? Tactical Armor 至少需要升级出中甲,而 Assault Training 则 需要增加点数达到全技能重置的 Adrenaline Burst 解 锁,这样,Garrus 在战斗中也可以给你提供非常有力 的支援了。

Ashley 技能

Ashley 属于女性战士角色,但是只是在初期侧刚开战时 比较好用,将 Warx 招募进队伍之后,她的位置完全可

以就可以被替换了。不过如果要达成某些条件的话还是需要经常带她出战。所以 必要的升级还是需要的。主要升级 Assault Training 和 Fitness 让相关技能解锁。 然后 Combat Armor 一直升级到重甲状态,4 种武器选可以任选两样达到专精机能。 建议选择变击步枪和散弹枪的配合。

Kaiden 技能

主角职业中的 Sentinel, 没有武器专精,增加了技师的 Decryption 和 Electronics 机能, 如果让他和 Ashley

与主角组队,那么这两个要升满。Throw 和 Lift 是这个职业的主要攻击手段, Barrier 则是主要的防御手段。

队友向你准星所瞄准的目标开火), 秒杀任何杂兵。

技能分析

分额

在分析各种职量之前,我们先来看一下枪械 的使用,因为在有些时候,枪械的使用也和

技能是离不可分的。

在游戏初期, 手枪和散弹枪组合是最好的, 手枪中远距离的点 射能力很强, 就舞略微超出射程, 只要瞄准了打到了敌人一样减血, 只是由于没有进入设定的有效射程,无法看出来而已。配合手枪的 特技maskman,可以将射击精度提升很高,而且很不容易过热。 敌人近身的时候散弹枪就可以发挥它的威力了,虽然精度较差。但 是攻击力相对高出很多,可以快速杀死敌人。

另外, 选择战士的话使用突击步枪也不错的选择, 但是初期的 时候突击步枪虽然射起来奏,但准星很快就会准度下降(准心变大)。 而且发热的速度比较快。伤害程度上来说,如果不加装特殊效果弹 **药无论是远程还是进程都只能算是不过不是,远程精度低于手枪。** 近程伤害低于散弹,所以并不推荐初期使用,但是在中期有了比较 好的特殊强势,并且突击步枪能力已经达到一定等级后,它会是你 的克敌利器!

狙击枪强烈建议不要在初期使用,最好等到将狙击步枪能力升 满以后再使用, 如果你选择的职业没有这一项升级技能的话, 那狙 击枪基本上就和你告别了。在游戏一开始、狙击枪开镜后的晃动筒 直是令人发指, 几乎无法正常使用, 侥幸击中敌人的语也无法造成 致命伤害,因为游戏初期的枪械都是废的可以。不过,当你将狙击 步枪技能升满之后,它完全可以成为你的主力武器,后期得到了高

等级武器,配合高爆弹 药, 那绝对是人挡杀人 佛挡杀佛。如果不是那 种非常灵活的敌人都可 以用狙击枪来对付。除 了 BOSS 级别的敌人。 其他作战单位基本上都 是两枪之内放倒。



治疗系就两个技能, Fisht Aid, 如果你一直带 治疗系 Llara 出战,那么只需要适当地提升一些就可以 了,其余的靠 Liara 的职业专精即可;如果没有 Liara,那么队伍三人 可以平均分配一下点数。每人加个3点、合起来就是9点、因为First AID 技能是 3 人叠加的 (最大不超过 10)

而 Medicine 机能是工程师 独有的,可惜它的用处也不是非 常大,需要击倒敌人用 Throw 就可以,而且 Medicine 还需要 Fisht Aid 来解锁,对于点数的 分配会造成一定的麻烦。



Throw 的功能类似于一些别的游戏中的吹飞 技能, 虽然伤害很低, 但是要的就是个击倒 特效,击倒后马上命令队友向当前目标开火(按方向键右就是命令

当 Throw 发展到一定阶段可以解锁 lift 后,举 = 扔的组合才 能建立。举的好处是范围攻击,可以迅速让大批敌人暂时性无法 作战,配合扔可以起到一定的"妙用",比如大家都觉得头疼的与 Matriarch Benezia一战。实际上她的实力只能算是平平、但是 周围那些 Asari 族的 commando 却能给玩家造成不小的麻烦,超 能力一个个用起来就没停过。这里一开始就可以利用站位吸引这些 士兵, 然后把它们坐起来, 全部扔到中间那个坑里, 瞬间秒杀。技 术好的话几乎连护甲都不会受到多少损伤即可将她们消灭。

生化系的终极大 招 Singularity 类似 一种小型黑洞, 同 样有这种妙用。在悬 崖边上或者任何区域 地图不显示的地方使 用, 把敌人吸到那里 去, 轻松秒杀对手。



防御系

Warp、Stasis 都没有太大作用。点一点有 个效果就行了,而要不要 Barrier 则取决于

人物的护甲技能如何,如果有了重甲,那么 barrier 并不是太重要, 而像那些只能穿 bisic amour (轻便盔甲) 的人物来说 Barrier 就 比较重要了。

技术系大部分技皆属于被动型, 而主动技能 则都是妨害。如果给主角选则了工程师职

业,则可以把 Electronics 和 Decryption 升满,游戏中不仅会出 现需要 master 技能才能开的箱子,而且有几个支线任务几个需要 Mater 破解技能才可以领取,所以有升级点数的话还是尽量升级到。 Mater 级别吧。

Hacking 是游戏中比较鸡肋的机能。因为它只能影响除 Geth 以外的机械单位,而游戏中很大一部分时间都是要和 Geth 打交道。 另外,游戏中的机器人,除了月球训练基地外,再没有别的地方会 比这里更多了……

Damping 算是技术系 里面非常有效的一个,它 的功能就是可以让对方暂 时不能释放生化和技术特 技, 类似于封魔。在对付 那些恶心的生化人时施放 一个,可以给战斗带来非 常大的帮助。



技能加点

随着级数的上升。人物会 得到技能点數。但是隨着等級 的提高。所得到的可分配技能 点数是不一样的。。

6-20 级 21-35 垂 M-40 #

主角升级加3点, 队友加2点 所有人升级加 2点 主角升级加2点。队友加1点 所有人加1点



由此看出,在游戏早期就必 须决定人物的升级方向, 这里一 定不要企图让主角全面发展, 专 精某个方向远比学会 堆华而不 实的能力强,至于向哪个方向 发展就全看你的作战习惯了。队 伍能力的平衡需要考虑,非年 物政主, 生化攻击和强磅三个 方向不能出现真空, 必须相互 搭配。技术类的 E ectronic 和 Decryption 一定要商。否则在 中后期会商很多门和箱子无法开 启。Frst Ad是很重要的能力, 队伍中至少得有一个拥有此顶技 能的队员,这样可以大大提高整

ťI

O

队的生存能力。

每个人本身 职业名技能是 应该好好掌握 的, 尤其是主 角, Specture 训练这个能力一 定要重视,这个 能力可以全面地

让人物能力得免提高, 还能学 会Jnty这个能力。Charm和 Int m date 这两个能力虽然重 要,不过不要同时培养,如果决 定走 Renegate 的路线, 则需 要提升 nt midate 技能、反之 就是 Charm。这两个技能可以 让你打开新的对话。从而得到说 不尽的好处,比如在交谈中能够 从对话人物的口中套出更有价值 的信息,或者可以通过威胁的手 段得到一些正常手段无法得到的 好东西。Assault Training 中 的备上腺素激发(Adrenatine Burst 是不可多得的好技能,

可以让他技能的冷却时间大大地 减少。在作战中能够抢得二次攻 击的先机。到游戏后期会出现等 级更的高级护甲, 这时候就需要 提升 Armor 汉顶能力,不然就 只能看着好的护甲流口水了。

在武器技能方面, 如果给 Carnage技能分配了一定的 技能点,能让敬弹枪在近距离 拥有很致命的威力, 租违检的 Assassinat on 配合高爆弹头和 稳定性组件, 必杀率极高。其实 在武器技能中没有 个技能是不 好的, 如何升级技能主要由玩家 的作战方式来决定、这里记住一 定要专取一到两个技能,不然每 个技能到了后期都是举桶水的话 可有你受的了。

值得 提的是 Medic n 技能 条的神经冲击 (Neural Shock

特技, 这个技能对任何生物类 敌人都有特效, 哪怕是1级的 神经冲击也可以对 Krogon 战 习大师这样强悍的敌人起到显 著的效果,这个可以说是系统 対手手程师们的一个补偿之

队伍中的几名外星人, Garrus 在作为一个技术性队员 的同时, 也由很大的潜力成为 狙击手。另外可以it Liana 快 速习得 Singuar ty 这个终极战 斗生化特技, 可怕面杀伤效果 会让你再战斗中尝尽甜头。至 于 Wrex 就是 血牛, 本身他 自己就拥有Barrier 技能。只 要再升级一下他的 F thess 和 原本职业的必须技能。作战的 时候就可以放心的放他出去成 为一个量实的肉质了。



武器装备

武器装备都有等级设定。在 名称后以罗马字母标志,(为最 低,X 是最高。武器和装备都可 以配合升级部件使用,因为游戏 中使用紫馨的特殊性,这些部件 都不是一次性的,可随意更换。 在游戏中找出最适合目前最况到

药种类配合对作战帮助非 常失。比如对付人类温源 时可以加装 Anti-personal 辩头,对付 Geth 族时更换 Armor-piercing 弹头为宣。

如果遇到"混合编制"的敌人。 可以视情况给不同区机装上。 不同的弹药轮换使用。』

这里还要介细一下的是 武器贩售许可证,游戏世界 中共有 15 个装备制造高、玩 家必须拥有相应的制造商许 可证才可以在诺曼底号上的官 人手中购买该厂育生产的各种 装备。这些证件除了一个是自 动得到的以外,其余的 14 个需 要玩家自己去寻找。许可证的: 入手方法是在商店里购买。

人物等级。	北部等版
1-6	-1
7-12	1
13-18	1
1924	(V
25-30	V

人物等级	武器等级
31 36	Vi
37-42	VII
43-46	AIII
49-54	IX
55-60	Х

上许可证购买位置

玩家等级为↑级时出现

Cit del 的 C-sec 里的 Turian 供货者 Aldrin Labs £ anus Risk Control Citrdel 的 Lower Market 中的 Morlan Citidal இற் Upper Market 中的 Emporium Fixas Combine Sirta Foundation Citidel 的的 Upper Market 中的 Emporium

等级为 18 级时出现

Ariake Technologies Citide: 的 C-sec 里的 Turian 供货者 Armalı Counci Virmire @ Salarian Camp Citidal ģģģģ Uppar Markat 中於 Emporium Day on Industries Hattat Armory Feros 的 Zhu 's Hops Noveria 的 Port Hanshan Bosenkov Materia's

玩家等级为 36 级时出现

Citidal 的的 Upper Market Gath Armory Cit del 的 Lower Market 中的 Morlan Kassa Fabrication Cit del 的 C-sec 里的 Turian 供货者 Cit del 的的 Upper Market 中的 Emporium Serrice Council

玩家解锁 "Rich" 成就后自动入手 Spectre

其他系统介绍

懷下 START 后悔进入游戏菜单,其中除了游戏基本设定的选项 似外。其他的选项在出现变化或者出现新的内容时都会开始闪烁提 醒玩家进行查看。主要选项如下产

EQUIPMENT

选择武器装备, 另外武器可以安 装升级套件,提高各种参数,在

装备EOUPMENT画面按×进入装备插件栏。签次取得新的 武器或者升级套件的这一选项就会并始闪烁提醒玩家注意查 看。另外,游戏中身上所携带的物品上限为150、平时多注 意修理一下,不然到了后期拿到好东西却放不下就只能丢掉 了, 欲哭无泪啊

(ADDE)(

词条解释。在这里玩家可以查阅到各种 资料,对于整个游戏的世界测以及一些

重大事件的了解非常有帮助。在这里可以知道各种族的信息, 还有星球、人物等介绍、同时部分介绍伴有语音说明。

游戏日志, 当前任务。主要任务栏按右 键进入分支任务 (Assignment), 大部

分任务都有多种处理方法,处理后会有得到相应的不同数值 的增加, 至于具体如何去完成, 那就全看玩家想在游戏中扮 演怎样的角色了。

SOUAD

升级。可以提升各种能力。队友的也需要玩家 提升(可以设定为队友自动调配升级点数)。

地图。地图中按FA键可以设置自己的行动目标, 在游戏画面小地图上会直接显示出来、其他重要 地点需要靠近才能在小她图显示)。另外在地图旁边非常详细地 放出了图例, 非常方便。

OPTION

基本设定选项

SAVEXUUAD

保存和提取记录。

武器數值栏位

Shots Before Overheat 射击过热、数值越大、武器在连发时可以打比较久才过热。

Accuracy Rating 射击准确率 Damage 指武器的直接伤害力

平雷數值栏位

Explosive Impuse | 爆炸的冲击力 Effect Radius 爆炸的辐射

工具数值栏位 (Omni-Tool)

Shield Bonus

Tech Cooldown Bonus Med Recharge Bonus

指战斗中使用 Tech(科技专长) 技能时的冷却时间 指战斗中使用 Y 补血后的冷却时间

护甲数值栏位

护甲防护力(针对一般伤害) Damage Protection

护甲外护盾的防护力(针对一般伤害) Shields Tech/Biotic Protection

对抗 Tech(科技专长) 或 Bolic(异能专长) 攻击时的防护力

交谈的技巧

这款游戏的一大魅力就是 在如何与人打交道上面。如果 说你准备简单的好人做到底。 或者说做一个很头彻尾的字盲 恶人, 那游戏中的很多乐趣就 消失了。但是这也不能怪大 家,这次游戏最不厚道的地方 就是在于没有中文字幕、金程 英文语音。虽然可以调出英文 字母。但是对话时画画无法定 格、这对于英语不怎么样的玩 家来说完全不够反应时间。与 人之间的交流乐趣少了很多。 虽然选维对话不会直接 GAME OVER,但也会在一定程度上影 **响人物之间的关系。面对上下** 级如何应变全靠玩家自己的能 力了~~~~其对话的数量绝对是 令人发指的多。喜欢看剧情或 提高英语水平的玩家可以尽情 享受了*****另外对话大成功会 取得较好的道具和经验。

可能面对这种情况有些玩 家开始担心游戏继续进行会受 劉比较严重的影响。比如我想 做个好人,但是却因为语言不 通而没有朝好人方向发展怎么

办?这点不用太担心。有个针 对游戏的小窍门,对话时选轮: 选右上的第一个选项通常都是 有礼貌的句子。右中第二选项 通常是中立、持保留态度或结 東对话,右下第三选项通常是 开骂或呛声的句子。如果想-直維持一个友善的形象,那就 一直选择右侧第一个选项吧。 如果是在忍不住了想吵一架。 那就用最后一个选项一路说到。 底好了。^

另外在有些情况下左侧也会 出现对话选项。这里的选项一般 都是在情报方面的询问语句。如 果想对某件事情知道得更详结─[□] 些、就可以从这里面选择自己想 知道的事情。而且通常询问结束 后在你的锲河信息资料库中就会。 有新的内容加入。

到这里,我想诸位已经对这 次我们要前往的世界已经大致有 数了,那么下面,我们就来看看 在质量效应的世界中即将发生的: 一切吧。



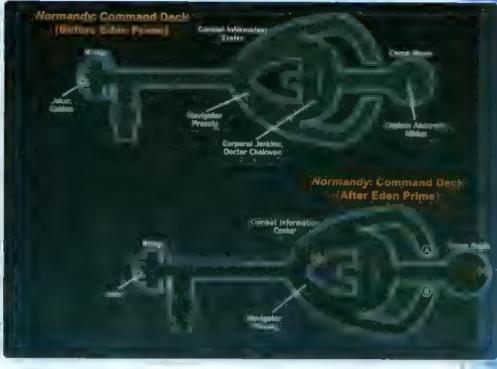
NORMANDY AND EDEN PRIME

浩瀚无垠的宇宙中, 飞船极速 掠过一颗颗行星的上空, 从加速骤 搜测出后。 塑菲藓目的 绘不远了。 Sheparu I 前往下級的無情。前前 长官已经在那里了, 那是一个异星人 身为 Spector 的 Nihlus Krylk。在 飞船进入了令他满意的状态后,他便 **离开了舰桥。不一会、便会有让玩家** 前往舰长室的命令, 一路到海进门后 发现 Ninius 已经在那里了。简单交谈 后,舰长也到了,从交谈中可以听出 发生了一件不得了的事情,在 Eden 星 上,人类发现了一座非常完整的古代 Prothean 族的信标,但是因为当她设 施的限制。无法进一步研究。而且信 标无法得到良好的安全保障,所以这 次他们的任务就是秘密护送信标离开 Eden 星。

就在交谈中。战舰收到了一段影 像, Eden 星上的挖掘部队遭不明成 装袭击,看来这支来师干师的优装剂 于这个信标也很感兴趣。周围没有其 他部队了, 为了避免信标被夺走, 舰 长下令 Shepard 带领一个小队前去调 查并营救幸存者。同去的还有 Nhlus。 但是他选择单独行动。

勤达 Eden 星表面后首要目的是找 到信标,然而设定多远,小队遭到伏击, venkins 下土中弹身亡。在又经历了 一场战斗后, 小队看到了正被追击的 Ashley。将其解救出来后、得知袭击 这里的武装力量就是在300年前已经 被镇压了的 Geth。现在的情况下小队 需要更多的帮助,于是 Shepard 激请 Ashley 加入队伍以弥补小队的人手。

前进了没多久便遭到了 Geth 的 袭击,战斗结束后, Ashey认为还 应该有幸存者在前方的区域,事不宜 迟, 赶快前往那里。然而就在即将到

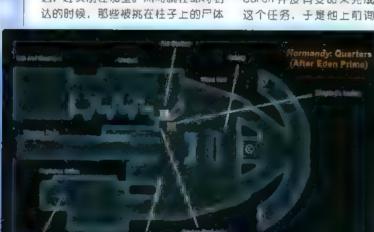


开始发起攻击。原来这个柱子可以将生物尸体 改造成作战工具, 这些被改造出来的东西被称 为 Husks。消灭了这些 Husks 后,在前方被 锁住的门后似乎有幸存着, Shepard 上前解 开了门锁、只需要按照提示快速按下柏应按 键即可解开,不过只有一次机会。打开门后, 发现里面躲藏着两名研究员: Dr. Warren 和 Dr Manuel。一番对话后, Shepard 阶附两名 幸存者在那里等待后续部队的救援,自己率领 小队继续前进。

这时 Nihius 来到了一 片已经残破不堪的设施, 他 在这里碰到了自己的战友. 同为 Spector 的 Saren。 Nith us 觉得很奇怪, 因为 Saren 并没有受命来完成 这个任务, 于是他上前询

问。Saren - 边从容地回答他的问题, 一边走到了他的身后, 举起枪对准了 N blus.

不远处的枪响引起了 Shepard 的 注意,在一座小桥的边上能够看见前方 有很多Geth 和 Husks 聚在一起、似 乎刚刚发生了什么。将这一小股敌人 消灭后来到他们聚集的那块平地,发 现 Nih us 已经中弹身亡。忽然,旁边 发出了一阵声响。所有人下意识地举









枪瞄准了那里。一个人类举着 双手小心地站了起来, 他自称 名Dy powell, 并且看到了刚才 发生的一切。power 告诉他们、 杀死 N hlus 的人就是 Saren. 而且 Saren 已经和 Geth 混在 了一起。询问后得知, Saren 已经前往不远处的列车、队员 们立刻开始追击。在军站经过 短暂交火后径置向前就可以乘 上最后一辆列车。

当他们到达目的地时,发 现四周被安置了四枚炸弹, 必 须立刻拆除,但是敌人的火力 比较猛烈想要顺利拆除还需要

压制以后才能够进行操作。拆 除炸弹有时间限制,不过在曾 诵难度下要完成压制再拆除炸 弹时间不会很紧张。在拆除所 有炸弹,并消灭了周边敌人后, 前往旁边的 一块空地, 来到传 送装置前会有剧情发生。

在战舰上, Shepard 从 昏迷中醒来,在交谈中他们又 一次谈到了那不可思议的力 ■, Ka dan 上尉也描述了当 时的感觉,但是当医生问起 Shepard 所看到的画面时, 却 无法得到一个让人满意的答 案。这时舰长来到了房间里,





并且表示需要和 Shepard 单独谈谈。等医生和 Kaldan 豆 离开后,舰长谈到了这次任务中最大的意外 Niblus 的 意外死亡。并且简章提醒 Shepard 要小心 Saren,他是 个危险的人物,而且他因为人类在银河系中的迅速膨胀而 对人类有着说不满的仇恨。接着舰长要求 Shepard 前去通 知 Joker 下一步行动,他们准备前往星际联盟议会去告发 Saren 的罪行。

但是一切并没有想象中那么顺利。议会高层对这种 说法相当不满。因为缺乏有力证据证明 Sarer 的所作所 为。并且在议会大厅当面对峙的时候, Saren 矢口否认自 己杀死了 Ninlus. 并且振振有词地解释了自己为何会出现 在一个本来与他毫无干系的地点。这次的调查不了了之, 但是 Shepard 发誓要找到证据来控告 Saren。会议结束 后,舰长告诉 Shepard 其实在 Spector 内部也有不少战士 对 Saren 不满、并且也想除掉这个寓群之马、有一名叫做 Garrus 的优秀战土比较突出,如果能够与他合作的话。想 要扳倒 Saren 会容易很多。



CHAPTER1: THE CITADEL





根据舰长提供的信息、前往 Chora s Den 从 Hark n 那里能够得 知现在 Garrus 的下落。不过要找到 他似乎不太容易,虽然知道他正在夜 总会里里逍遥快清, 但是夜总会门口

会发生激战, 杀死守卫后才 能进入。见到 Harkin 时他 正一脸享受她靠在夜总会 脚的酒桌边色迷迷地盯着这 里的美女们。上前说明来意 后与他聊了起来,从话中得 知 Garrus 正在 Med Clinic 执行任务,现在前往的话应 该能够碰到他。

得 至 这 些 情 报 后, Shepard 立刻前往了 Med

C nic。没想到的是他们在这里遇到了一帮恐 怖分子劫持了 Chloe Michel 博士。而 Garrus 正试图悄悄靠近解救博士。Shepard 一行人 的突然闯入让恐怖分子开始激动,就在这时,

Garrus果断开枪击毙了 匪首将博士从他们手中解 救出来。解决了剩下的鸟 合之众后, Shepard 上前 质问 Garrus 为何不考虑 人质安全而贸然开枪,经 过一番解释后双方进入了 谈话的上题。谈话中得知。 不久前 Saren 曾经来找过 Miche 博士打听关于信标 的消息,看来他想取得信 标达成某些不可告人的目

的。下一步他们要前往刚才的夜总会找到 F st, 他似乎知道一些 Saren 为 Geth 显 命的证据。Garrus 从这里开始加入队伍。 可以在编队界面中选择行动的人员。

挥刀夜总会后发现那里已经严阵以 待,不用多说什么了,一路杀进去,在最 里屋找到了企图负隅流抗的 F st。这里只 要击毁两侧的自动炮就可以触发剧情,不 用再 Fist 身上过多的浪费火力。但是让 人失望的是 Fist 知道的并不详细, 而且 似乎他自己也正遭到追杀。并且从他口中 得知他们要找的 名 quarian 族女件正有 生命危险。一行人迅速杀出夜总会, 前往 出事地点。这里有限制,时间,尽量不要在 路上的战斗耗太多时间。拉近距离提高命



規企物

向 国 以 随

至りませ











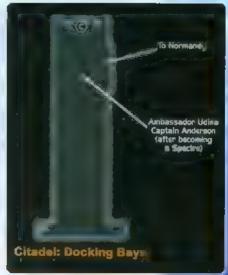


中率为妙。看来 Shepard 的小队赶到的还算及时,消灭了 追杀 quarian 的凶手和他的机器人心队后便会与被救出的 quar an 对话。

Shepard 带着这名能够提供线索的 quar an 回去。在对 话中得知她叫 Tall,并且她手上有一段关于 Saren 的录音, 里面还有一段神秘的女人的声音。得到了这些情报后,舰长 提议立刻将这些信息提交给议会,如此有力的证据使得任何 人都已经无法再包庇 Saren 了。而 Tall 自愿加入了 Shepard 的小队进行战斗。在前往议会大厅之前,可以先乘电梯到地 下再收编一名战士——Wrex。

前往议会大厅后。议员们在听过录音后终于相信相信 Saren 已经成为了Getn 的走狗。并且因为这次离了大功、 Shepard 在议会的授意下,成为了第一名人类 Spector。 接下来,就要开始对 Saren 等人的讨伐了,前往太空港登 舰吧 到达战舰之后,Shepard 收到了一份意外的大礼。 她成为了这艘战舰的舰长」飞船离开了空港,前往下一个目 的地。





CHAPTER2: FINDING LIARA

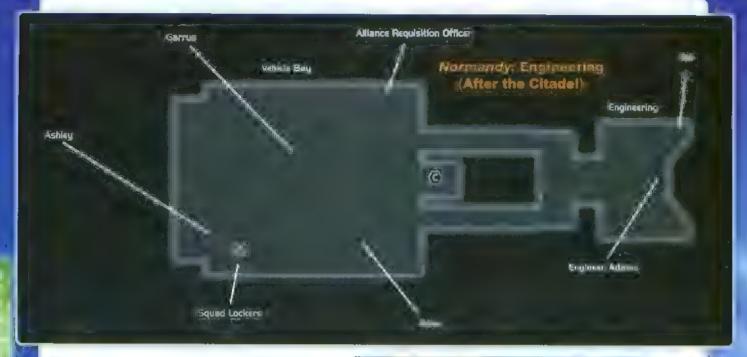




接下来前往 Artemis Tau 去寻找 名叫做 Lara的 Asari 人。这个星团中一共有四个小星系, 在 Therum 可以发现被囚禁的她。战舰会将 M36 装 甲车空投到星球表面,这颗星球上散布着大大小小 的熔岩湖、小心驾驶、掉下去就直接 OVER 了。但 是同样, 路上很多敌人可以直接用车撞进熔岩湖中, 可以提高不少效率。中途会经过一个要塞、从上面 是进不去的,要从旁边的小路绕行,消灭要塞里的 敌人后自己将门打开才能继续顺利前进。在地图最 顶端能找到地洞的入口,但是在进入之前会遇到 Geth 的疯狂抵抗。

除了原先驻守在这里的 批工兵以外,在到达



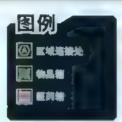


洞口时会遇到 Geth 战舰空投的又一批敌人。 这里将要在没有装甲车强火力的情况下面对两 只四足 Geth,利用掩体慢慢消耗它们吧。进入 地洞后顺路前进,来到最底层将这里的守卫全 部消入后要启动一个机关,按照"A、X B" 的顺序可以将地面炸开缺口, 乘电梯上去关闭 机关就可以救出Lara。找到她以后会引发 场中等规模冲突领头的是一个 Krogan 族佣兵。 优先将其击毙。不然他的存在会造成不小的伤 害。将敌人消灭后会有逃离这里的剧情发生。









这里需要说明 下, Feros、Noveria 以及寻找 Lara 的任务是同时出现的,没 有 定的完成顺序。玩家们完全可以根据 自己的喜好来选择任务顺序。不管玩家以 何种顺序去完成这三个任务。高哦是的整 个主线剧情是不会受到影响的。

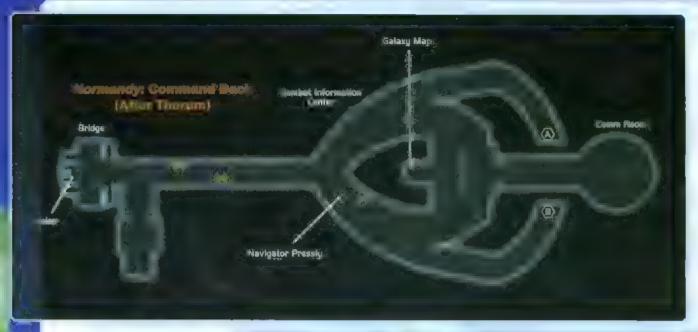








CHAPTER3: Noveria



回到飞船上之后, 作战人员会 进行一次会议。接下来就前往另一 处进行调管。飞船来到了冰天雪地 的 Nover a。但是想要知道进一步 情感用開盟前往 Peak 15、山丰造 育通行证,守卫不允许前往革集。 这里能有几种方式取得通行证, -切取决于玩家在与 NPC 对话阿顺 选项。可以通过比较强硬的手段取 得通行证, 也可以使用稍微平和一 些的方式。最直接的方式就是到酒 吧里去找 Qu'in, 答应帮他拷贝 份资料后交给他可以拿到通行证。 但是在前去取得资料的时候会与 那里的首位发生严重冲突。前往车 库后与守门人对话, 但是上车之前 会在车库有激战,敌人并不多,但 是一灵活的跳越型 Geth 为主。它 们能通过特殊攻击导致武器无法

















散热、多多注意隐蔽。

上车后就可以向 Psak15 前进了。 路上会在几个区域遭受不同人力的 阳拦, 优先击毁炮台。在进入室内后 消灭品路的 Geth 以及 Krogan 佣兵。 在深入了 段距离后会出现新的敌 人 长相怪异的虫族异形。沿路前

进后会来到一个房间, 个门都无法通过,到 最里面一个圆形房间去启动机关, 这里实际上 就是一个汉语塔的。游戏,解除机关后会有个 人 I 智能出现, 它会指示 Shepard 打开反应堆, 所有设施启动后回到原处,要求人工智能强订 解除门的锁定、接着就可以前往车站了。

上车后列车会自行开往 Rift Station, 到

达后直接前往大厅, 第二个门下去是一 个医务室, 如果答应帮助医生, 可以在 帮他昨晚事情后得到门卡从区域的西侧 前往目的地。如果选择不帮助医生则需 要自己解开最前方的门锁才能够继续前 进,如果这样的活整个地区的人都会对 Shepard 发动攻击。不管如何选择,这 里都要面对Matriarch Beneza。战 母分为两个阶段、第一阶段 Matr arch Beneza 会不断召集手下前来进攻。自 己在远处放冷枪, 并且伴有特殊技能攻 击。在消灭了几批杂兵后会有别情发生。 似乎她现在不能完全控制自己,对话最 后, Matriarch Benezia 失去理智, 再 次向 Shepard 一行人发起攻击,现在可 以直接将她击毙。剧欄中会再次面临选 择,放走箱子里的异形女士或者结果它, 这里依然是看玩家自己的感觉了。





與順攻略

星世年世

いの日日





Mice Termina

Dear Control







接下来可以直接到达车站, 开始无法进入的一扇门现在被 解除了锁定,可以通过这里前往 Hot Labs. 但是那里只有一个

沮丧的 I 作人员在那里, 到最里间启 动人 I 智能, 但是需要 ID 卡才可以对 它下命令。回到 I 作人员那里, 在对 话中选择中间的选项会发生剧情,杀 死异形后能从他身上得到ID卡,回到 人工智能那里完成剩下的操作。接下 来要迅速离开这里,虽然路很短。但是 要经过的房间里布满了异形。并且还有 时间限制。这里可以不用将异形全部消 灭、把它们减少到一定数量后立刻冲进 电梯即可。乘列车离开后,在 Noveria 的任务就结束了。









CHAPTER4: Feros





这时的 Feros 星正還受到 Geth 的 进取, 现在的任务便是要前去支援在 哪里镇守的地球军队。飞船刚刚停稳。 Shepard 带着队员才踏上这片主地。 Geth 便已经杀了过来。抵挡住这次进 攻后立刻前进, 前往这里的指挥部与当 地指挥官 Fa Dan 碰面。一路上到处 都是人类的尸体,而这块仅存的基地看 样子也撑不了太久了。在墓地的另一个 入口处, Shepard 终于见到了这里的 指挥官 Fal Dan, 但是还没说两句话, Geth 的又一轮攻击开始了。从现在开 始要阻止 Gath 突破防线进入基地。在 解决掉第 批已经到达门口的敌人之后 就可以以攻为守, 直接前往 Geth 飞船 的所在地。刚刚离开基地范围,在楼梯 道上会与敌人发生交火,如果在这里已 经造成了一定损耗的话、接下来最好小 心一点,在快要到达 Geth 聚集地点的 时候不要冲得太快。他们在飞船处的兵 力还是相当可观的。并且拥有一定的火 力优势,远处还有狙击手。这里可以借

助拐角和门的掩护,将里面大 部分敌人一个个分敞开来、然 后逐个击破。将这里的敌人全 部消灾,他们的飞船会离开。 回到基地再次与Fai Dan交谈。 接着要去地下室取得运兵车。 继续按照原来的路走,不过这 次不需要到达 Geth 飞船的所 在地, 刚才经过的一个路口边 上有个打不开的电梯, 现在可 以使用了。从电梯下楼后可以

在军库中取得一辆 M35 装甲车。

利用装甲车的掩护一路挺进, 在半路的 →个据点见到了 Juliana Baynham。但是和 她在一起的 Ethan Jeong 神经已经高度紧 张, 显得有些神经质, 每个前来的人都会受 到他不太友好地盘查。 Juliana 表示了歉意 之后向 Shepard 一行人说明了现在的状况。 在 Shepard 临行前, Juliana 请求他们在回 来的时候将她的女儿救出来。

接下来的路虽然都是一条直道,但是

Geth 的重兵把守给整 个小队造成了不小的 麻烦, 好在M35装甲 车带有护甲并且可以 回复, 如果感到情况 不妙就找一些能够完 全挡住车身的掩体让 装甲车恢复护甲后再 继续战斗。另外需要 注意的是这里遇到的 Geth 除了有攻防兼备 的红色高等级作战单

位以外,还有一种四足的大型 Geth, 它的攻击方式对护甲的消耗非常快、尽 量优先击破。如果在战斗中装甲车收到 损坏可以按"Y"键进行修复,但是在 修理过程中车辆无法移动页无法攻击, 所以 定要找一个绝对安全的地方才能 进行此项操作。走到路的尽头,将残破 的大厅内的敌人全部消灭后,从左侧一 个被炸开的缺口下去会有剧情发生。

原来 Juliana 的女儿 Lizbeth 一直 躲在这里。Shepard 告诉她现在已经 安全了, 并且向她打听了一些相关情 报。从她口中得知了一些 Geth 入侵的 详细情况后, 突然从四周冲过来一些怪 物,穿过 Lizbeth 旁边的火堆,站在那 边的平台上可以防止它们近身, 这样不 费吹灰之力就可以将其全灭。从另一端 的门口出去后上楼,发现一个 Krogan 族佣兵正在一个人工智能那里查询一些 什么,但是他们刚一上楼,这个佣兵就 转身向他们攻击。他的攻击里相当高,









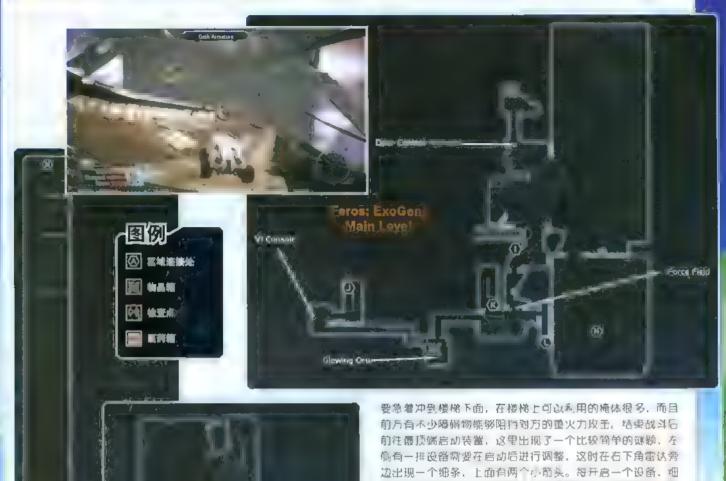


而且近战几乎可以秒杀 Shepard, 小心府付。把他撂倒后上前启动人工智能,得知 Geth 除了发动了对这里的袭击以外,似乎还有什么别的目的。为了奔清这些事情,Shepard 带领小队继续展开调查,发现 Geth 已经将母舰停靠在了这里,并且利用母舰上的设备正在做些什么。

为了阻止 Geth 的行动,队伍开始向母舰的停靠点进发。在战舰停靠点会有一场恶战等着所有队员,对方有两个高等级 Geth、优先消灭。这里建议在战斗的时候不







(I)

Feres: ExoGeni Midden

条会被填满一部分,只要将细条没填满的部分控制在两个简 头之间就可以顺利关上舱门。让 Geth 的战舰失去支撑。坠落 深渊。

Geth 的战舰被摧毁后,原先无法通过的一道门也被解除 了屏障,直接从那个门离开、路上会碰到 Lizbet。同到进入 时的那个地方, 原先停在那里的 M35 装甲车还在那里, 乘上 它准备腐开,但是这条路上再次充满了 Geth 的防守兵力,企 图明止他们回到战舰上。在即将到达 Juliana 所在地时,无线 电中传来了她的求救、刚刚在门口停下, L zbet 就急忙冲向 门口。这时候他们发现这里起了争执、而Ethan命令手下控 制住了Juliana。这个时候 Shepard 上前想要制止这次争执. 但是对于 Ethan 这样自私的无胆鼠辈不需要有什么同情, 选 择最具有敌意的回答将他击毙也无所谓。

将路上的 Geth 清理干净后再最后一道门前,他们看到 了一个类似 Husks 的东西,但是将它击毙后发现这是一个生









以它所能型吐出了克牌的Assare或女性。门口语不治, 大家接触相切。沿着两圈的模据不断归上,破坏由于用 于支撑身体的触角,但是每次都会遇到被它感染的变异 人类以及克隆人的阻挠。这里需要说一下,不管克隆人 被杀死几次,只要巨虫没有被消灭,她就会一直出现。 将指定的触手全部破坏后,巨虫由于支撑不了身体的重 量跌落下去,与此同时,Shiala从一个囊状物中掉了出来。 与她交谈后将面临选择,放过她或者杀死她。

命体,而不是机械。当地的幸存者已经 受到某种感染。并且已经不受自己控制。 打开大门后,除了成群的这些不明生物 以外,他们还受到了已经被控制了的当 地殖民者的袭击。无奈之下 Shepard 只 得开枪还击, 一路杀回基地。这时候已 经没有人还能控制自己, 纷纷向他们攻 击, 消灭了所有人后, Shepard 打开了 这里的一个掩体。一阵响动从身后传来, 是 Fa. Dan, 他利用仅存的意识控制着 自己,最后举枪自尽。

来到地下的 Shepard 小队发现了一个 巨大的奇怪生物,看来它就是这里的污染 源。当 Shepard 靠近这个巨大的虫子时,







CHAPTER5: Virmire

经过多方面调查,现在终于可以 确定 Saren 的行踪子,前往 Virmine。 但是由于地面有Geth强大的防空火 力,战舰无法顺利降落,只好再次空

投 M35 装甲车、让 Shepard 将地 面的防空火力给控制住。沿路前 进中途会遇到两个关卡,而夺取 了这些关卡后就可以顺利的关闭

> 敌人的防空火力让战舰 降潛。在降潛地点与 K rrahe 对话后开始下 步作战, 这里需要派 名小队成员辅助自己 的盟友。

剧情结束后立刻进发, 现在需要尽量牵制 Geth 的 防守力量,让另一个队伍 能够顺利突破。另外,由 于需要战舰的支援, 必须

破坏沿途的对空火力。这里的地形比

之前遇到的都要复杂一些,因为门比 较多, 其实这里只要记住顺着可以打 开的门前进就可以了, 会有为数不多 的几扇门通过后是死路, 原路返回后 从另外的门走就能够顺利到达目的地。







11









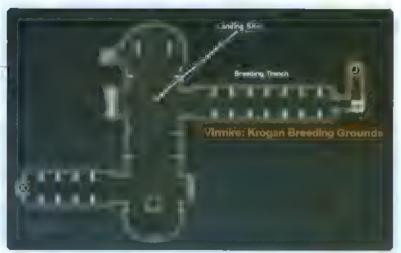






在最里层的房间发生剧情后返回。这里依然只要顺路走就可以。因为回去的 路已经被替换了。由于实力悬殊,战斗逐渐开始对我方不利,现在之恩那个 动用核弹这一最终手段了,抓紧时间前往与战舰的汇合地点。

到达后会有剧榻发生,接着需要钱去支援自己的盟友以及之前被派去协 助的队员。没走多远收到通信,Geth 大举进攻,想要阻止核弹爆炸。这里 面临选择,这里在下选择了放弃支援盟友,回头保护核弹。保护核弹时会面 施大批 Geth,并且都是重装备型,对付起来有一定难度,尽量一个个引诱 过来逐个击破,并且避免埋身战。击退了所有前来进攻的 Gethhou,Saren 出现了。这里会和他展开第一次交锋,不过并不能置他于死地,交火一段时 间便进入剧情、V rm re 的任务也结束了。





CHAPTER6: LOCKDOWN

这 段的流程非常短很短,而且 根本没有任何战斗, 只需要完成几 件事情就可以子。Normandy 回到了

Citadel 后会又会议召开。最高议 会因为这帮人在 V rm re 上大闹一 场, 甚至动用了核弹头, 结果还

> 是让 Saren 逃掉了而 感到大为恼火。最后 议会决定让其他人接 管此事, Normandy 立刻停止干涉Saren 的事件。他们斌没有 意识到 Saren 已经做好了 最后的准备,随时都有可 能发动总攻。但是这时候

仔凭 Shepard 如何解释,议会已经做 出了决定。会议结束后前往 Flux 找到 前任舰长 Anderson, 看来 Anderson

> 打算冒险帮助 Shepard 带领手 下继续去阻止 Saren。这里的对 话选项已经没有太多讲究了,不 会影响到最后的结果,只会对 一些过场产生一些小影响。与 Anderson对话结束后就可以回 改舰, 与 okerd 对话后发生居 情。Anderson 闯入了高层长官 的办公室,在掌管还没有反应过 丰田巴候 拳将其放倒,输入了 立成與興州的商令, Shepard -行人终于再次开始了对 Saren 的

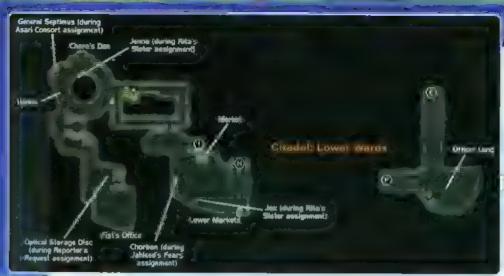












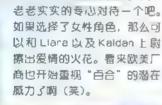


- 11



追击。希望一切都还来得及。这一章算是一个总结性的章节、腐开以后就只 能跟着剧情走。这里建议将一些在Citadel上的支线任务能做完的都把它做完、 想去的地方都要在本章去了,因为下一章一旦进入就再也不能回头,一直到 游戏通关。

在船上会发生一个剧情,那就是爱情路线的剧情在这里将会开花结果。 起初对于某一个 MM 的攻势在这里将会得到回报。不过这里要另外说明一点, 那就是如果选择男性主角的话可以对飞船上除了 Tan 以外的两名女性角色发 起爱情攻势,如果两人同时攻略的话,会在之前出现两个 MM 争风吃醋,前 来质问主角到底选择哪一个(想当花花公子的玩家们还是趁早死了心吧。哈 哈)。在这里只要选择了一个, 那么另一个 MM 的爱情路线就被完全封死了,





CHAPTER7: IIOS

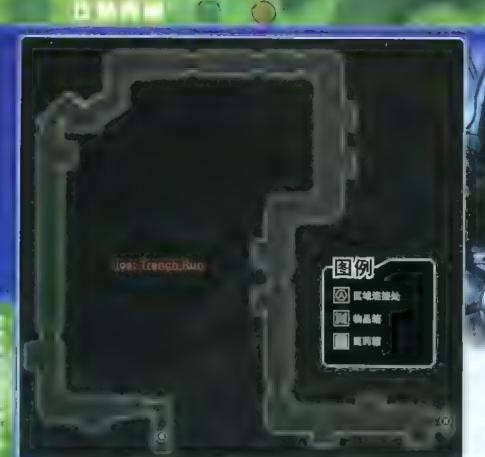
接下来要前往一os. 那里是 Saren 做最后准备的地方,一定要设法阻止他。但是大家还是晚到了一步,Saren 已经进入了他的目的地,并且关上了人口。Shepard 必须带领小队先到别处找到开启人口的设施。朝大门反方向一路推进,这一条路上没有什么公路口,所以只要顺着往下走很快就能到达目的地。路上有不少重装 Geth 拦截,小心不要让它们近身,另外会遇到几只 4 足 Geth,在没有装甲车的强大火力下只能绕着圈子慢慢和他们磨了。在一个大厅的尽头有一个建筑,不要急着从下方的通道离开,先从一侧的小路上去打开之前被关闭的路口,再从下

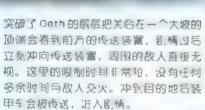




<u>(e)</u>









方的通道走到头乘电梯离开这里。

180

回到人口处上年,人口会自动打开,接下来的 路都有代步工具了,只不过自的地还是比较遥远的。在中途会遇到 道光能屏障无法继续前进,下车进入旁边的一个小门,在这条路的尽头会发生剧情,与终端对话之后它会帮Snepard 解除光能屏障让队伍能够继续前进。



CHAPTER8: ENDGAME



Saren 的目的地便是联盟总部 C tade Council, 大群战舰 的迅猛攻击让总部几乎在瞬间便被占领。就在 切都已经向最坏情 况发展时, Shepard 的装甲车被传送了过来。由于 Saren 关闭了 所有通向议会大厅的通道,小队只能从外层突入。虽然道路非常简 单、都是一路走到头,但是途中将面对相当猛烈的还击。特别是快 要到达人口的时候, 前来阻拦的都是重装型 Geth 以及 Krogan 族佣 兵。中途会遭遇 Geth 的战舰,好在它只会不断放出土兵来攻击,开启

周围的炮台将其摧毁。 在即将到达人口的大 平台上有4座导弹发 射台,在没有装甲车 的情况下只能慢慢耗 着, 注意寻找的岩体 不能太低, 不然仍然 会被击中。

进入议会大厅后 会圖到 Geth 士兵的







最后 批抵抗, 灣灭后 直 接前进, 剧情之后开始与 Saren 的第二次交手。这次 和第一灰遇到他时没什么区 别,但是要小心他的特殊技 能,可以让武器-直处于过 热状态无法射击。艰难地将 其击毙后他会挥落到下方的 一个小房间里, 身体被玻璃 刺穿。接着又一次面对洗择

了, 这里玩家可以选择帮助联盟的主力舰队到达, 或者让整个联盟自 生自灭。在下选择了帮助联盟助理舰队到达,接下来是一段非常过瘾 的宇宙战剧情。

就在 Shepard 命令队员确定 Saren 的生死时, Saren 的躯体发 生了惊人的变化, 最终决战开始了。最后形态的 Saren 不仅品糕肉 厚,攻击力惊人,移动也非常迅速,尽量计自己以房间中心为圆心绕 圈,这样可以把自己的损伤减至最轻。在将它的生命值消耗一半之后 再次出现剧情。接着会明显感到 Saren 的攻击平率和移动速度提升了



一个等级,这时候尽量从 侧面靠近它。在经过了许 久的鏖战之后,终于将它 彻底杀死, 而总部周围的 联盟战舰也将占据了总部 的 Geth 母舰摧毁。终于 在最后的时刻, 处在崩溃 边缘的联盟杯拯救了,接 下来玩家们就可以欣赏故 事的结局了。



Citadel Towers

断段任务 柳到裸河联盟局部

FIRST_ICITADEL_IVISIT

以下任务是刚刚到达银河一会总部(Citatal)制能可以锡取的任务。 但是在领取时机上略有不同。另外,并不是这里的所有任务是可以立 刺完成的。很多任务只是在这里得到,而具体会一<u>言到</u>游戏中后期才 能但完成。

UNUSUAL READINGS 1. UNUSUAL READINGS CA.K.A. UNG: DISTRESS CALL) -

获取办法 破解 Jdina 的办公室内电脑操纵台上的密码

[[注意] 当你到达 Citadel 时即可,到达 los 以后便不能启动此项任务

任务地点 Argos Rho 星云, Hydra 星系, Metgos 星球

特别提示 无

STRANGE TRANSMISSION LA.K.A. UNC: MAJOR KYLEI

获取办法 破解主管委员会 C-Sec HQ 部门电脑操纵台上的密码

触发时机 当你到达 Citadel 时即可,到达 ros 以后便不能启动此项任务

任务地点 Hawking Eta 星云, Century 星系, Presnop 星球

特别模示 若想完全完成任务,需要 / 点魔法值, 9 点威力值

CITADEL: PRESIDIUM PROPHET

获取办法 与 C-sec 警官对话或者与 Citadel 主管委员会西北 角的 Preaching hanar(一种布道的东西)对话

Mixint 机 III第一次听证会结束后,到达 ilos 以后便不能启动此顶任务

任务地点 The Citadel

特別模索 若想完全完成任务,需要 / 点魔法值, 6 点威力值; 或可以等到你成为一个 Spectre 后再接受此项任务





联系办法 与consort chamber 中的接待小姐 Sha' ira'对话

触发时机 当你到达 C tade 时即可,到达 los 以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

特别基示 若想完全完成任务, 需要 4 点魔法值, 4 点颇力值, 你可以等象你成为一个 Spectre 后再接受此项任务

服务

CITADEL: SCAN THE NEEPERS

获取办法 与 Citade 议会塔中央的 Chorban 对话

MADIM 在第 欠听证会结束后: 到达 IOS 以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citade

特别提示 无

1

CITADEL JAHLEED'S FEARS

获取办法 与 C-sec 学院中的 Jahleed 对话

Mit 对 初 在第一次听证会结束后,到达 los 以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

(特別提示) 若想完全完成任务,需要 7 点魔法值,6 点威力值;你可以等到你成为一个 Spectre 后再接受此项任务

服务

CITADEL: REPORTER'S REQUEST

表面が法 与 Jpper Wards(一个上部区域)中的 Emily Wong 对活

触发的物。在第一次听证会结束后:1 到达 ios 以后便不能启动此项任务。 2 在离开 Cltadei 的时候,如果你没有完成与 Emily Wong 的对话或是没有在 Fist 的办公室拿到 OSD 光碟,此任务也将消失。

任务地点 The Citadel

特别提示 若想完全完成任务,需要1点魔法值,2点威力值;你可以等到你成为一个 Spectre 后再接受此项任务

112

CITABLEL: THE FAN

获取办法 与Upper Wards中市场区里的Conrad Verner 对话

触发时机 在第一次听证会结束后:到达 los 以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citade

特別遵示 若想查看所有选项,需要?点魔法值,2点威力值

干泽

CITADEL HOMECOMING

联取办法 与主管委员会东北角的 Samesh Bhatla 对话

触发时机 在从 Saren 的人那儿救出 Tall 以后,到达 llos 以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citade

科別表示 若想完全完成任务,需要3点魔法值,3点威力值

H-P

CITADEL: XELTAN'S COMPLAINT

联章办法 接受 Septimus 将军的任务,删除 Consort 中 Sha'ra 的名字

M发时机 你需要在 C tade!: Asar Consort (第四项任务) 中顺利, 劝服 Sept mus 将军: 到达 los 以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

特别提示 无

王尧

CITABEL: RITA'S

获取办法 与 Flux 吧台边的 Rita 对话

M发时机 在第一次听证会结束后: 到达 los 以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citade

特別量示 若想完全完成任务。需要7点魔法值,6点威力值;你可以等到你成为一个Spectre后再接受此项任务

匪突

CITADEL: SIGNAL TRACKING

获取办法 去 Flux 二楼西边的赌场,检查"可疑的赌博机" (suspicious gambling machine)

Michigan 在第一次听证会结束后,到达 los 以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

特别提示 无

任务

CITADEL: DOCTOR MICHEL

获取办法 与Upper Wards 中Med Clinic 里的Miche 医生对话

↑ 打败 F st 并且救出 Tal ? 已经与 M che. 医生进行过一次对话 3. 到达 los 以后便不能启动此项任务

任务地点 The Ctade

等別集示 若想完全完成任务,需要6点歷法值,3点威力值;你可以等到你成为一个Spectre后再接受此项任务





CITADEL: SCHELLS THE GAMULER

获取办法 与位于 Flux 人口处的 Schells 对话

世光時初 在你完成 C tagel: Rita's S ster (第十一 原任务) 之后: 到达 los 以后便不能启动此项任务

任务地点 The Ctade

特別提示 无

王尧

UNC: HOSTAGE

获取办法 乘坐 Citade 无论何处的电梯,听广播时会随机得到这个任务

M发时机 当议会许可你成为一个 Spectre 之后: 到达 i os 以后便不能启动此项任务

任务地点 MSV Ontario, mades Gamina 星云、Farmata System 星系

特別量示 若相完全完成任务, 需要产点魔法值, 5点成力值

中学

UNC: MISSING SURVEY TEAM

民事办法 统举 Citade 无论问处的电梯、听广播时会随机得到这个仟务

主义时机 当议会许可你成为三个 Spectre 之后,到达 los 以后便不能启动此项任务

任务增点 Hades Gamma 星云, Antae 志星系, Trebin 星球

特别提示 元

UNC: MISSING SURVEY TEAM

联联办法 与议会塔台阶旁边操作电脑的 kahoku 对话

触激时机 当谈会,许可你成为一个 Spectre 之后; llos 被发现之后便不能启动此项任务

任务地点 Artemis 星云,Sparta System 星系,Edolus 星球,Taj 星云

特別提示 无

刊

UNC: NOSTILE

获取办法 与Helena Blake 对话

無數可規 当议会许可你成为一个Spectre之后,到达 los 以后便不能启动此项任务

任务地点 Gemin Sigma 星 云, Han 星 系, Mavigon 星 球; Hades Gamma 星 云, Dis 星 系, Klensa, 星 球; Horse Head Nebu a 星云, Fortuna 星系, Amaranth ne 星球

特别基示 若想查看所有对话选项、需要10点魔法值。7点威力值





第三阶段任务 E NOMENA IN PEROS PIEES

NOVERA AND FEROS

高矛了領河议会总部 Citadel 后,便开始了在 NOVENIA 和 FEROS 約征程。前往的順序可以随意,简且任务的領取順序也是根据玩家自 己来决定的。

NOVERA部分

FF

HOVERIA: SMUCGLING

获取办法 与 Port Hanshan 广场中的商人 Opo d 对话

版業時期 正当到达 Noveria 的时候,到达 tos 以后便不能启动 此值任务

任何此点

特別基示 若想查看所有对话选项、需要8点魔法值、6点威力值

压剂

NOVERIA: ESPIONAGE

我取办法 写 Port Hanshan 中层楼(底楼写门楼之间)中的 Malene Cals 对话

性类射机 正当到达 Noveria 的时候,到达 los 以后便不能启动此项任务

任务地点 Port Hanshan 中层

特别提示 若想查看所有对话选项、需要 12 点魔法值、9 点威力值

干产

BOCTOR AT RISK (A.K.A. UNC: BEAB SCIENTISTS)

获取办法 简取 Port Hanshan Mezzanine 上层楼西南角的电脑终端

制发时机 正当到达 Noverla 的时候,到达 los 以后使不能启动此项开务

任务地点 Keper Verge星云、Newton星系、Ontarom星球

特别提示 需要电子技能

FEROS 部分



INVESTIGATE SHIPMENTS (A.K.A. UNC: ESPIONAGE PROBE)

获取办法 加载 zhu's hope 中被击落的货运机里的电脑终端

融資的机 当你一到达 feros 时,到达 llos 以后便不能启动此项任务

任务地点 voyager 星云, amazon 星系, agebinium 星球

特別提示 需要电子技能

FEROS: GETH IN THE TUNNELS

获取办法 与 Fai Dan 对话

完成仟务并且在 Zhu's Hope 的袭击中安全脱身

任务端点 Zhu's hope 的隧道

特別提示 无

FEROS: WARREN MEAT

获取办法 与Davin Reynolds 对话

自治时期 当你到达 feros 时、持续杀 Thorian 人。直到殖民者 完成任务并且在 Zhu's Hope 的袭击中安全脱身

任务地点 Zhu s hope 的隧道

特別提示 无

FEROS: WATER RESTORATION

获取办法 与Macha Doyle 对话

前進时期 当你到达 feros 时,持续杀 Thor an 人,直到殖民者 完成任务并且在 Zhu's Hope 的袭击中安全脱身

任务地点 Zhu's hope 的隧道

特别提示 无

FERRS: POWER CELLS

快取办法 跟 May O' Connel 对话

M发时机 到达 FEROS上层,并且杀死了 Thorian 后,还要完成 在殖民地的任务 Zhu 5 Hope 攻击的任务

任务地点 ZHU HOPE 隧道

特别提示 无

FEROS: BATA RECOVERY

获量办法 在雅民营与 Gavin Hossie 对话

植業財材 在清除 Exogen HQ 和条掉 Thor an 人之后

任务地点 Feros

特别提示 艽



investicate facility TA.K.A. UNC: EXOGENI FACILITYI

获取办法 在 ExoGeni 上级中加载一个 ExoGeni 电脑终端

触波时机 当你一到达 ExoGen 时,到达 Nos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Maroon Sea 星云, Vostok 星系, Nodacrux 星球

40分百元 国以份别中于技能

INVESTIGATE SAMPLES (A.K.A. UNC: COLONY OF THE BEAU)

获取办法 在 ExoGen 上级中加载 个服务器节点

無業时期 当你一到达 ExoGent 时。到达 tos 以后便不能启动此项任务

任务地点 MarconSea 星云, Mateno 星系, Chasca 星球

特別提示 可以得勤电子技能

B介段任务未知世界及回到议会局部

UNCHARTED WORLDS AND A RETURN, TO CITADEL

这一阶段的任务主要是对各个地方的探索,探索结束后将回到议 会总部 Citadel,在你回到这里的时候将再次面临各式各样的任务。

CHARTEDWORID

UNC: CERBERUS

获取办法 当你完成 UNC: Missing Marines (第十七项任务) 之后。与舰长 Kahoku 对话

抽業时机 以项完成 UNC: Missing Marines 这项任务: 到达 llos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Voyager 星云、Yangtze 星系、Binthu 星球

特別提示 无

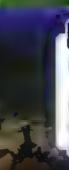
UNC: HADES' DOGS

展覧が法 在 JNC: Cerberus (第三十项任务) 的最后检查 капкь 的尸体

触发时机 在完成 JNC Cerberus 任务之后

任务地点 Voyager 星云、Columbia 星系、Nepheron 星球

特别提示 无



unc: Rogue Vi

获取办法 在你达到 level 20 以后访问任何一个星系

性发射机 达到 level 20, 到达 llos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Luna, Loca 星云 Sol 星系

特别提示 先

NNC: GETH INCURSIONS

联取办法 访问 Armstrong Nebula 星云、从 Virmire 和 Feros 的电脑终端中获得

【 WEAL Armstrong Nebula 星云之后,到达 llos 以后便不能 启动此项任务

任务增加 Armstrong Nebua星云(任何一个星球和星系)

UNC: DEPOT SIGMA-23

联系办法 在Listening Post Theta 里的电脑给出的坐标中(见 任务 JNC L stering Post Theta)

触发时机 在完成 Nover a 之后,到达 los 以后便不能启动此项任务

任事地点 Unidentify ed Space Facility, Gorgon 星 系。 Argus Rho 星云

特別提示 无

UNC: DERELICY FREIGHTER

获取办法 访问 Maroon 星云中的 Caspian 星球,在银河系地图 上发现 MSV Cornucopia

触模时机 完成 Feros 之后。到达 Ios 以后便不能启动此项任务

任务地点 MSV Cornucopia, Styx Erebus 星系、Theta 星云

特別提示 无

UNC: LISTENING POST ALPHA

获取办法 进入 Styx Theta 星云的 Erebus 星系,或者通往 Listening Post Theta 夫接求敕申话

触发时机 在完成 Nover a 之后,到达 llos 以后便不能启动此项任务

任务地点 StyxTheta 星云、Erebus 星系,Nepmos 星球

特別提示 无

UNC: LISTENING POST THETA

获取办法 在 UNC: ListeningPost Alpha 任务期间从海洋生物 那里获得信息。或者从 StyxTheta 星云中的 Acheron 星系获取

植发时机 在完成 Noveria 之后,到达 los 以后便不能启动此项任务

任务地点 tyx Theta 皇云 Acheron 星系 Aitahe 星球

特别提示 无

unc: Lost Freighter 🧸

获取办法 在 Gemini Sigma 星 云 的 Ming 星 系 中 发 现 MSV Worthington

植发时机 在完成 Nover a, Feros 或者 Therum 之后。到达 los 以后便不能启动此项任务

任务地点 MSV WorthIngton, Gemini Sigma 星云, Ming 星系

特別提示 无

UNC: LOST MODULE

東京办法 在第一次进入 Att can Beta 星云的时候接收来自 Hackett 舰长的短信息

植发时机 当你获得 Normandy 的命令之后, 到达 tos 以后便不 能启动此项任务

任务地点 Attican Beta 星云,Hercules 星系,Eletania 星球

特别提示 无

RETURNITOTHECITADEL

GITABEL: THE FOURTH ESTATE

民政办法 通往人坞港(宇宙飞船的对接口)的电梯外与 Khailsah Al-Jilani 对法

触发时机 在完成 Citadel 之后的任意头二个主要精节 (Feros, Noverla, or Therum) 中的一个之后,在Citadel 着肺之后,如 果你离开飞船,此任务将丢失

任务地点 C Sec 学院、C tadel

特別擴示 若想奇智所省选项, 需要8点魔法值,7点威力值





CITADEL: FAMILY MATTER

联系亦注 与银行旁生管委员会西南角的 Petrovskys 对话

触发时载 在完成 Citade 之后的任意实三个主要精节 (Feros. Noveria, or Therum)中的一个之后;在Citadel 着陆之后。如 果你离开飞船, 此任务将丢失

任务地点 Citadel 主管委员会

特別提示 若想奇看所有选项、需要3点魔法值、3点威力值

ASARI DIPLOMACY

我取办法 与位于主管委员会北部大使馆休息室内的 asar Nassana 对话

触業時期 在完成 Citader之后的任意头上个主要精节 (Feros. Noveria, or Therum)中的 个之后,在Ctade 着陆之后,如 果你跟开飞船、此任务将丢失

任务的点 Artemis Tau 星云, Macedon 星系, Shar, lia 星球

♠別提示 若想養養所有对话选项、需要 s 点魔法值、3 点威力值

UNC: PRIVATEERS 4

获取办法 在成为一个Spectre之后,在Citade 塔中央与 Garoth 对话,然后访问 Strenuus 星系

m 类时机 在成为一个 Spectre 之后。与 Garoth 对话或者访问 Strenus 星系,在 Citadel 看陆之后,如果你离开飞船,此任务 将不能完成

任务地点 Horse Head Nebula 星云,Strenuus 星系,Xawin 星球

特別提示 无

CITADEL: PLANTING A BUG

医原办法 与Citadel 塔中的 Emily Wong 对话

触发时机 在完成 Citadel 之后的任意实工个主要情节 (Feros. Noverial, or Therum) 中的 个之后,需要要记者技能,在 Citadel 着陆之后,如果你离开飞船,此任务将丢失

任务地点 Ctade

4. 月提示 若想查看所有对话洗顶、需要 4 点魔法值,5 点威力值

第四阶段任务 WHITE 的任务及议会总事关例

VIRMIRE AND CITADEL LOCKDOWN

这里的任务已经是接近骂声时的一系列任务。所以有些任务已经 需要有相当高的要求才能触发。——定<u>要注意</u>唯 :

VIRMIRE: WREX AND THE GENOPHAGE "

获取办法 当你第一次在 Virmine 遇到 Kirrahe 上校时,与他对 话讨论 genophage

的單句机 在执行 Virmine 的任务期间。在你人是 Saren 的基地 以后便不能启动此项任务

任务地点 Virm re 着陆区

特别提示 若想完全完成任务,需要8点魔法值,8点颇力值

VIRMIRE: ASSISTING KIRRANE'S TEAM

获取办法 你离开 salarian 营地并开始人侵 Saren 的基地时,此 任务会自动启动

植发时机 在 Virmire 任务期间

任务地点 Virmine

特别提示 无

GITADEL: OUR OWN WORST ENEMY

获取办法 在上层区中与 Charles Saracino 对话

加速时机 在 Place Against Time 紧闭防范期,在 Citade 希陆 之后,如果你磨开飞船,此任务将丢失

任务地点 Ctage 上层区

特別提示 无

CITABEL: NEGOTIATOR'S REQUEST

获取办法 与在 Flux 之外的 Elias Keeler 对话

触港財材 在 Race Against Time 紧闭防范期:在 Citadel 着陆 之后,如果你离开飞船、此任务将去失

任务地点 Flux 和 Wards 部 通道内

特別揭示 若想完全完成任务。需要8点魔法值。7点威力值





MISCELLANEOUS ASSIGNMENTS

CITADEL: I REMEMBER ME

获取办法 回到Citadel后乘坐Docking Bays的电梯前往C Sec

植巢时机 完成 Noverla, Feros, 或者 Therum 中任最一个后。 再次离开 Citedel 后即无法触发

任务地点 Citadel Docking Bays

特別指示 - 奶须拥有 7 点魅力和 7 点威力才可以见到所有对话选项

CITADEL: OLD. UNNAPPY. **FAR-OFF THINGS**

取量办法 助须拥有逆电流器支持,与 Citade Wards 通道区域 内的 Zabaleta 对话

触发时机 在完成 Citadel 之后的任意头三个主要情节 (Feros. Noverla, or Therum) 中的一个之后。在 Citadel 着陆之后,如 果你离开飞船,此任务将丢失

任务地点 Citadel Wards 的通道内

特別提示 若想查看所有对话选项、需要 4 点魔法值、5 点威力值

CITADEL: OLD FRIENDS

获取办法 必须拥有从地底冒出的技术;在下层区会见 Finch

删发时机 在完成 Citadel 之后的任意头上个主要精节 (Feros. Noveria, or Therum) 中的一个之后: 在 Citadel 着陆之后, 如果 你离开飞船,此任务将丢失

任务地点 Citadel 下层区

特別提示 需要 8 点魔法僧。8 点威力值去劝服 turlan 人的守卫; 需要 6 点魔法值,8 点威力值去劝服 Finch

UMC: BESIEGED BASE

获取办法 必须争取到 Paragon 值以填满 Paragon 计量器的 75%;运用银河系地图访问任意一个星系

触发时机) 在完成 Citadel 之后的任意头四个主要情节 (Feros. Noverla、Virmire or Therum)中的一个之后。在Citadel 着陆之 后,如果你离开飞船,此仟务将丢失

任务地点 Hades Gamma 星云, Cacus 星系, Chohe 星球

特别提示了流

MNC: THE NEGOTIATION

获取办法 必须争取到 Renegade 值以填满 Renegade 计量器的 75%;运用银河系地图访问任意一个星系

触发时机 在完成 Citadel 之后的任意头四个主要情节 (Feros, Noveria. Virmire or Therum) 中的一个之后,在 Citadel 着陆之 后, 如果你离开飞船, 此任务将丢失

任务地点 Hades Gamma 星云、Prutus 星系、Nonuel 星球

特别提示 无

TALI: TALI'S PILGRIMAGE

获取办法 完成 UNC: Geth Incursions 此项任务

Maria 在完成 UNC: Geth Incursions 任务之后: 到达 lios 以 后便不能启动此顶任务

任务地点 Armstrong Nebula 星 云, Grissom 星 系, Solcrum 星球, Normandy

特別提示 需要1点的译码值(破解能力)

BARRUS: FINO DR. SALEON

获取办法 在 Normandy 与 Garrus 谈论 Saleon 医生

植发时机 在完成 Citadel 之后的任意头四个主要情节 (Feros. Novera, Virmire or Therum)中的一个之后,或者完成三顶 UNC 的任务:到达 llos 以后便不能启动此项任务

任务地点 MSV Fedele, Kepler Verge 星云, Herschel 星系

特别提示 光

WREX: FAMILY ARMOR

获取办法。在 Normandy 与 Wrex 关于他的家庭武装进行对话

植类时机 在完成 Citadel 之后的任意头四个主要精节 (Feros, Noveria, Virmire or Therum) 中的一个之后、或者完成一项 JNC 的任务: 到达 llos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Argus Rho星云, Phoenix 星系, Tuntau 星球

特別擴示 需要1点的译码值(破解能力)





出击: 查看契约完成条件以及相关的据点, 选择出击的据点后即可进入战斗。 有依赖的契约时, 这里按RB键,可切换到依赖的相关情报,并能够调整自己的出击地点以及时间安排。

ステータス: 同样可以查看自己的状态以及学习技能,但是不能查看持有的物品以及调整装备。

部队情报:战场上各有名字的部队的情报,需要寻找特定人员时就要查看这项了。

高脱:结束契约回到酒馆,自然契约第末完成办, 拿不到报酬,同时会在百

II II 年记中增加醫脫的欠数。

情报履历:这是"《无双》系列"的常用项目了,在战场上按START键的可进入。



设中国研知识



酒馆是我们活动的主要地方之 . 战斗外其他的事情几乎都是这里 进行的。具体选项的作用如下、

契约, 选择适合的契约后便会进入战 4。红色代表英格兰一方, 蓝色代表 法兰西一方。全的数量则代表难度, 越名就越高, 敌人的等级、数量都会 随之提升, 通关后甚至会有10全以上 的难度。

ステータス: 这里可查看自己的能力 状态、持有的物品, 也可以调整装备 和学习技能。

商人: 买人装备、战旗等,装备在买之前就可以查看到可装备在哪些兵种(或者自身,身上,能力上升还是下降。商店中的商品在每次战斗后会有些随机的小变化,不妨每次回酒馆都来看着有没有需要的。随着名声值介数的增加,商品也会越来越多、越来越好,当然也会越来越贵。卖出装备的价格是买价的30%。

應用: 雇用部队,在战场上可以召出 需要回到标题画面选择使用。注意最多只能同时雇用3支部 中没有读档选项、可在队、再雇用就要替换掉其中一个。此 标题画面后读取记录。



9h. 每支部队除了兵和和雇用费用之 外, 还有人数和使用次数, 这两项都 是越高价格越贵的。

会诺: 和增馆中的人员对话,可获得各种游戏相关的情报。此外,名字前面有""标志的说明是是精相关的对话,不要忘记选择,这也是推动思情发展的必要步骤。

百年记:初次契约完成后获得,记载 有游戏中出现的8. 情、人物以及自己 游戏的各项数据记录等等。有"NEW" 标志的说明有新的内容,记得及时查 阅。

以及改变设置,不过日语或英语语音 以及改变设置,不过日语或英语语音 需要回到标题画面选择。此外,游戏 中没有读档选项。可在这里选择回到 标题画面后读取记录。



①目前所率部队的兵科

②读兵种的目前经验值。槽满之后 便会升级。

争该兵种的等级。

④自己的体力槽。降为0后便是战斗 高脱。

③ 战意槽、满了之后进入风暴状态,此状态下攻防能力甚至移动力。都有明显提升,可多加利用。

®部队的数量。大人头代表10人 小的则代表1人。人手不足就要尽快 换其他的部队。否则自己孤身一人 很快就会被围攻致死。

②目前部队的特殊技, 有槽的代表 在蓄力或者正持续使用。

即弓箭或者投掷武器的数量, 在我 方据点的纹章处可全回复, 另外解 数后数量也会徐徐回复, 可在解散 都分时间后再率领该部队。

③战斗中获得的点数以及目前在战 场上的总排名。

和"(无双)系列"不同, 本作的战斗 并不是自己一人去面对于军万马。而是 需要率领自己的部队。在进入游戏后的 初次战斗中, 首先会有 个1 练模式, 来让玩家尽快熟悉本作的战斗方式。战 场上有很多敌我方的部队,靠近我方部 队的,队长,看他头顶亮起后、按A键即 可率物这支部队, 当然, 需要事先获得 相应的兵法书。而且该知以也不能是有 武将率领的。不同的部队会有完全不同 的战斗方式。例如骑兵的突击、弓箭手 的远程双击等等,而每个兵种对于其他 兵种都有有利和不利的相应设定。可按 BACK键随时查看。根据需要和战场的实 际情况、来随时调换自己的部队,这是 战斗中的常用手段。全部的兵种相克情 况可参考右表,在实际战斗中可直接看 敌万队长头上的颜色来判断。

全兵种相克列表																	
alcin (alc)	1000	100	- King		5166	19				33	注题基 剂	Mint.		横鄉	 	度求	工作
掘削			. X.	Ke.		4	2	1	-	0	<u>Let</u>		4	_7	•		A
长加	0	0				Δ.	0	0	0	0	225					•	À
Alt	0					. 44 [- 24- :	Α.	1000				<u> </u>				•	A
校枝	A		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1			0	LAS.			13-12 ·	N-01					•	*
新写	6		0	0		E. C.	1285 7286		100				-			•	<u> </u>
	38	A.	0	ō	0			New York	Ø	A				Lage 14		-	•
*			7	0	0								Н		10 E 10	-	<u>.≜.</u>
#				V N	NE EM	6		0	13.3							•	-
马车	(A)		E Ta			0	0	E.				•				×	•
94	40	F	1				•	全亚								<u> </u>	Ť
精製 。			•	•				350	72	△	1		- Tal.	-	A	A	•
R No.	•		•					•	•	(A)					A	4:	•
战事									_,≜₁	•	• 3	7	•	4-7		A *	•
No.		022			FF	•	1	5.1		<u>-</u>					- 1		
度求 工作				*		•	<u>*</u>			•						÷.	A ;
	•		<u> </u>	•	•	A	•	•		A	A	▲ 1	A			•	_ *

连醒: 超角和、●角机、、梢有机、 卷通、、梢不利、▲不利、 ◆超不利

契约的胜利条件一般都是占据' 指定的敌方据点、守护指定我方据 点以及两者的混合。敌方的据点周 围都会有部队防守、查看地图情报 时可以了解该据点的部队上限以及 目前状况。要占据敌方据点,就要 . 皮量消灭该据点附近的敌方部队。 全灭敌方部队(注意随时会补充新的 部队)后据点队长会出现, 打倒据点 队长之后便可占据该据点。并且附 近会出现我方部队。另外还有一个 较快让据点队长出现的方法, 就是 让自己指挥之外的我方的部队进入 该据点内部广这样也会使得据点队 '长出现。因此在战斗中,根据我方 其余部队的攻击目标来配合行动。 这样会比较有效率,特别是剧情契 约中。因为这些战斗中,我方都会 有强力的同伴作为主攻手。对于巴 黎之类的大型城池,还会遇到城门 紧闭无法进入的情况。这时候一般 需要占据附近的据点,然后会有破 城锤之类的政城兵器出现。成功后 即可进入。大型城池据点队长所在

做点也比较远, 需要注 意城中的众多敌人以及 复杂道路, 可按RT键 切换地图来帮助寻找。

无论是不是自己打 倒据点队长, 他所出现 的中心部的纹章区域 上, 都会出现金块和宝 箱等等,不要忘记拾

取。此外,打倒敌方部队的队长也有 可能掉下宝箱、金块等、还有酒和前 包等其他物品。打倒有名字的队长会 有高几率出现。同样、越高的难度。 越大的城池, 出现的宝箱也会越高 级。在最漂亮的宝箱中, 能够拿到兵 法书、宝石以及各种稀有装备,而这 些都是完全随机、因此看到宝箱就一 定不要错过。当附近据点敌方据点队 长出现或者被占据的情况, 也可及时 前往,以便更多获得宝箱。

此外战场上还会有一些进入点。 这里会不断出现队伍, 但是双方都是 无法占领对方的进入点。 反之, 角来 专门统级也是个不错的选择。如果一 天结束契约未完成,那么暂时战斗终 了。此时会列出当天的战果、获得的 物品以及自己的排名,排名第一的会 **有额外的点数奖励。之后回到出击菜** 单后可进行存档等操作, 对于后期较 长时间的战斗,这还是很有必要的。 契约达成后,会统计自己的总报酬。 包括契约报酬、战场上使得的金块 等、后期经常可以一战数万进帐。

契约的战斗大致如此,不过有("标志的剧情契约还是有些分别 的:它们大多是无限期的,难度固 定, 不完成契约条件就不会结束。 在战斗前后都会有相应的剧情交 代。第一美出击的地点也是固定 的。完成副構契约可推动剧構的发 展、暂时去接其他的契约它们也不 会農失。当然,这些剧情契约都有 自己的出现条件,具体可参考后面 的相关内容。

:在契约中,还有一部分附加了 依赖,也可以看作契约中的附加任 务。在出击时,按RB键可查看该依 - 畅的相应说明。接受这类契约时,

建议优先完成依赖, 会有额外 的报酬进帐。至于依赖的内容 也比较多,比如找人,在部队 情报中确认该人位置,再前去 接近他即尊。有时暂时没出 击,等出击后会有提示,之后 再去找便可以了; 虽然经常会

和我们隔每很远……还有保护或占据 指定地点、在指定时间内占领指定据 点、保护商人、输送部队、打倒密侦 等等。出击时以及游戏中的提示都是 很清晰的,这里也不多做重复了。保 护、护送类的依赖记得和保护对象接 近, 离开太远他们会不走。

此外,同样会有剧情相关的特殊 依赖, 在契约前周样有"」"标志, 也 有自己的出现条件,我们也是优先要 完成它们的。战斗方式类似,但是战 后会在酒馆中有后续的情节发生。不 过和剧情契约不同, 剧情依赖并没有 自己的特定难度,难度是由同时进行 的契约决定的。



Q.最初选择男性和女性有什么区别么?

· A'剧情方面并没有变化。但游戏中可获得的自身装备是男女有别的,装 备后的样子自然也各有不同,不妨都试一试。

Q. 如何升级?

.A. 打倒敌人便可获得经验值, 经验值槽满了便可升级。获得的经验值主 要看敌我的等级差、combo数以及打倒的敌人数,此外,有名字的敌方将领 会有很高经验,当然也并不容易干掉。低等级的部队在打倒高等级敌兵时会 获得大量经验, 自然己方伤亡也很快, 要随时留意自身的安全。等级一般但 是数量多目排列密集的敌方部队。也会是我方获得经验的好对象。因为 combo数会很容易提升。这类情况在敌方的进入点以及大城市的周围比较容 易看到,实力够的话可尝试将更多敌人引入混战。

-0.优先培育什么兵种?

. A.以个人经验、骑马部队是值得最优先培养的,因为突击后用加速脱 离。这样的一击离脱战术在战场上非常有效,对于大量敌人围聚的场合,更是 可以轻松安全地制造上百的combo。等级提升之后,可轻松凭借自己一支部队 去占领各地的据点,快速完成契约。此外,骑兵部队的移动力都是8,对于有 依赖的场合,完成起来也更加方便。使用骑兵需要注意的是敌方的长枪部队以 及弓箭手,前者早期突击时尽量避开,否则很容易造成自己以及部队的伤亡。 后者则后期都较难对它造成致命伤害。此外强调一点,突击是先要将自己部队 跑动一段距离才可使用的,也可在接近后使用加速后突击这样的连携。

其次推荐的是弓弩、长剑以及枪。这三项的成长关系到一些隐藏要素。 尽快提升等级来学习技能。此外,这些种兵种在战场上也相当常见,可经松 调用,可有效缓和早期没有资金来雇用部队、同时也没有什么好部队的不利 局面。另外,在初次战斗前的训练模式中,敌人是无限出现的,而不达成目 标也不会结束,因此在这里提示使用号箭手时,切换去使用骑马部队以及长 剑兵,可轻松而安全地将它们的等级提升到15~20,有耐心的话可以练到更 高,之后早期战斗就会轻松得多了。

以, 狀然而而而称為重複計么用?

· · A · 这是游戏中一个相当重要的数据,关系到众多剧情的发生和发展。在 战斗中打倒敌人完成契约便可获得名声值。而名声值满了之后。需要完成特 定的剧情契约,之后名声值的最大值上升,☆数量也会增加一颗。随着☆数 量的增加,名声值增加得也越来越慢,需要去完成更高难度的契约,打倒更 多的敌人。

Q.战旗宵什么用?

A. 战旗装备之后可以在战场上使用,具体效果可查看。注意战旗是消耗 品,使用就会减少一个。战旗可以在战场的宝箱中随机获得,也可以在商店 中购买,不过个人使用不多,一般都是拿来卖钱的。注意每个战旗持有的最 大数量是9,满了就去卖出几个吧。

Q.战场上似乎还有一些小动物····

A 它们也有自己的作用的。接触磨会使得战意槽上升,接触免 到1会使 自己的体力回复。注意只有自己接触到才有效,此外它们总是在接近时逃 走. 需要多尝试路线和速度。

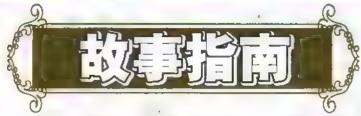
Q. 契約打来打去还是那几个老地方: 真不爽。

A 满足一定条件的话,会有相应对话,之后增加新的参战地点,这些也 是很多剧情契约和依赖发生的条件。具体情况如下:

情节名	条件
ノルマッティ出現	最初
ノヤノバ ニュ出規	经过一定回数的战斗 之前的战斗胜利
ブルターニュ出現	经过一定回数的战斗,之前的战斗胜利
アキテーは出現	☆☆名声值在一定值以上
オーヘルニュ出現	"アキテース出現"已经发生 经过一定回赎的战斗。☆☆☆名声值在一定值以上
ガスコーニュ出現	"才一个口工工出现"已经发生 经过 定回数的战斗 之前的战斗胜利
イル ド フランス出現	☆☆☆名声值在一定領以上

Q.应该有英国和法国结局吧? 那我是不是要只接受某一方的契约?

A 的确有,但是只需要在特定的剧情契约中做好选择即可,普通的战斗 无须在意。再说,只接受一方的契约会导致剧情无法发展下去的,因此平时 自己选择合适的契约就行了。



在第一次契约完成后, 可获得 百年记,其中的故事(ストーリー) 一项就包含了游戏中的各种相关剧 惯。这项目的各项内容会随着游戏 的进展、条件的达成而逐渐增加和 完善, 而我们的目标就是要让各个 故事出现直到最后的完结标志。下 面就来逐一介绍各个故事的相关战 以以及相关的情节, 其中包含具体 的出现条件, ◆标记的情节代表是 契约或者依赖。条件中"经过一定回 数战斗"不好给出舆体数字。一般的 情节只需要几场战斗即可,而由于 每次回到酒馆只能发生一个情节, 这样即使有具体的回数。也会因为 各项情节的交错发展而无法精确计 算。注意离脱也算完成写一次战 斗. 因此选择契约一离脱是快速发

展剧情的方法,不希望记录下离脱次 数的可以考虑适当选择低难度的契约 来快速完成。"之前的战斗胜利"是指 需要完成契约才会出现相应的对话情 节。此外,剧情依赖无论是杏成功, 都可以继续下一步的居,情,因此,在 下面涉及剧情依赖的都只给出了依赖 成功的后续。为了便于查阅、对故事 以及该故事所属的契约(依赖)进行了 编号, 例如3 1就是指第三个故事的 第一个战斗,以便于查阅。没有编号 的则是相应的情节,除了同一故事间 的以外。这种情形比较少见。锻练好 骑兵的话, 战斗难度都不高, 尤其是 剧情战斗,因为每强力的同伴和无限 的时间,一般均可轻松获胜。因此下 面我们基本不涉及具体的战斗。重点 在于各情节的详细发生条件。

Chapter 1

1a. ケレシーの鋭い 1b. ケレシーの縫い 2a.ポワティエの战い 2b. ゼワテイエの辨い 3a オル稀有装备ンの誰い 3b.オル稀有裝备ンの故い 48、アザンクールの鋭い

46.ボルドーの鋭い

存档可继续进行,名声值是增加到最

玩家自身的故事, 也是游戏中最 主线的研究。这些契约原型都是百年 战争中的经典战例。要次的剧情契约 都有英国和法国两方, 前二次是同时 出现、自然只能选择一方来完成。完 成之后公数上升,也会出现新的人物 和剧情。特别需要注意的是第三次选 择, 因为这次选择就确定第四次所能 选择的一方,而第四次的剧情契约完 成后便是游戏通关。想体验双方通关 情节的, 可在第三次选择前保留一个 存档。另外通关并不代表游戏结束, 本作没有二周目,但是通关之后读取

大的公众公公公, 同时也有新的故 掌、超过10星难度的契约、最强的武 器装备出现, 有兴趣不妨继续下去, 需要收集和锻练的还多着呢。此外, 通关后英格兰方的奖励是エクスカリ バー、法兰西方的奖励是デュランダ ル、都是顶级武器碑」而第四战之前 获得的"佣兵将军の战旗"是可以无限 使用的, 在以后的战斗中也会发挥不 少作用。至于staff的信息,通关后可 在标题画面的OPTIONS中随意观看。

历史Tins

クレシーの战い: 发生于1336年, 黑 太子爱德华的经典战役,利用长弓手 狠狠教训了法国的骑兵。

ポワテイエの战い: 发生于1356年、 上一战的翻版。从布阵到过程乃至结 果 ……甚至连法国国王都被英军俘 康.

オル稀有装备ンの战(・・发生于1429 年,圣女贞德的奇迹之战,以薄弱兵 力解除了奥尔良的重围。

アザンクールの战い, 发生于1415 年, 英军的决定性胜利, 直接导致数 年后的签订的特鲁瓦条约。这份条约 对英格兰来说是难以置信的巨大胜 利。条约规定,亨利五世与查理六世 的女儿凯瑟琳结婚,并且查理六世死 后其法国王位由亨利五世继承(剥夺 了法国王太子夏尔的继承权)。 亨利 **五世实际成为法国的摄政。**

ボルドーの做い, 发生于1453年, 基 本可看作百年战争的最后一战,之后 法国权复了几乎全部领土、百年战争 也宣告结束。

	1月入1月	
情节名	出现条件	相关人员
初阵终。	第一个强制要为情荣后	酒场老板
成すべきこと	前一情节发生后 "佣兵将军"未发生	酒场老板
战场の主力	立名耳值在一定值以上 "佣兵将军"未发生	/** h
佣兵の价値	☆名声值在一定值以上 佣兵将军"未发生	ディア は
大切なこと	☆名声値在 定値以上	酒场老板
クレシ の布告	"骑行新军" 3 1 完成 上一情节发生	生兵
	经过 定回数战斗 古名声值最高	
◆ケレン・の故い	上一情节发生后可选	
やがていつがは	☆☆名声値在一定値以上、"ゎワテイエの战、"	
	(1-2)未完成	
佣兵将军	☆☆名声値在一定値以上、"ケレン の成い"	古场老板
	(1-1)完成后、经过一定回数战斗	
ポワテイエの布告	"クレシーの战い"(1~1)完成后。	土兵
	经过一定回数战斗。"佣兵将军"已经发生	
	"アキテーヌ出現"已经发生。	
	"ラ・ロシユ・デリアンの故い"(3-2)	
	"トロワの故い"(6-3) "补給峻の攻防"	
	(11-3) "レンスの説い" (12-1)全部完成:	
	☆☆名声值最高	
◆ボワテイエの故い	上一情节发生后可选	
认めるられもの	"セコティエの故("、1-2)已经完成	-
	☆☆☆名声値在一定値以上。	
	"オル稀有装备」の改い"(1-3)未完成	
真に張き者	"ポリティエの故(**1-2)已经完成	酒场老板
,	经过一定回数战斗。☆☆☆名声值在一定值以上	
便兵将軍は権	前一情节发生、"反攻の准备"。	
	"攻勢の准备"未发生	
オル稀有装备との布告	"ポワテイエの説い"(1-2)	士兵
	"トゥール ての哉い"(7-2)巴経完成。	
	经过一定回数战斗, "ニッンの歳い"(5-1),	
	"パイヨンスの故い"(14-2)已姓完成。	
	"真に強き者"已经发生。"イル・ド・フランス"	
	己经发生,女女女名声值	
◆オル総有装备との扱い	上一情节发生后可选	-
反攻の准备	"オル稀有装备ンの扱い"(1-3)选择英方井完成。	酒场老板
	"アキテース防卫"(2-3)	
	ヘル、エラックの故い(5-3)	
	"ピレーキの故い"(6-4) "蓋女救出"	
	(10-3)已经完成。 女女女女名声值最高	
反攻の一曲	前一情节发生后,之前的战斗胜利	黒太子エドワード
◆アザンケールの説い	前一情节发生后可选	1,
政助の准备	"オル稀有装备ンの歳い"(1-3)选择法方并完成;	酒场老板
	"アキテー×防卫"(2-3) "圣女教出"(10-3)。"	-74-74-84
	ボンヴァヤンの能((**(12-3)	1
	"フォルミニーの故い"(13-4)已经完成	
1	介分介介名声值最高	
一气呵成	前一情节发生后,之前的战斗胜利	養女贞御

Chapter 2

黑太子爱德华的主线情节。也 是英国方面的主线情节。前两场契 约战斗倒是相当简单,跟在爱德华 那强大的皇家骑士后面清理残余+收 集宝箱就可以了。游戏中黑太子爱 德华会作为英军的统帅战斗到最 后, 并不会因病去世, 此外, 在光 辉的军事天才后面的冷酷和麋虐则 彻底被理想化了。

ウーゲの紛い 2.コシュレルの縫い

3.アキテース防卫

历史Tins

黑太子爱德华: 黑太子爱德华(Edward the Black Prince 1330 6.15 -1376.8.8)。英王爱德华三世长 子, 英法百年战争中英国著名军事指 挥家。因其甲胄颜色为黑色,故而得

情节名	出现条件	相关人员
サン・ヴィース・コ・ウーケル募兵 ◆サン・ヴァース・ラ・ウーケの截。	上 情节发生后	1兵
層の活跃	"サン・ヴァ ス・ラ・ウーブの	佣兵
	歳い**(2-1)完成,**ポワテイエの哉!** (1-2)已经完成	

病の症候	"サン・ヴァース・ラ・ウーケの戦 _{い"}	佣兵
	(2 1) "ラ・ロンエ・デリアンの故、"	
	(3-2) "トロワの故(",6-3, "	
	トゥールーズの彼い*(7-2)已经完成。	1
	经过一定回数战斗	1
	立立立名声值在一定值以上	
コシュレルの寡兵	"サン・ヴァ ス・ラ・ウ ケの哉"	主兵
	(2-1) "ラ・ロ、エ・デリアンの敵、"	
	(3 2) "トロワの战、"(6 3) "	
	トゥールーズの歳(・゚(7-2)己经完成	
	经过一定回数战斗。"痛の症候"已经发生。	
	☆☆☆名声位在一定值以上	
◆コシュレルの鋭い	上一情节发生后	
发病の唯	"コシエレルの能い"(2 2)己益宪成。	- 3/6 - 3
	经过一定函数的战斗。	
	"チャンドスの依赖"未发生	
逆薬の預兆	上一情节发生后,经过一定函数的战斗。	Th9, 16-
	"チャンドスの依赖"未发生。"	
	アキテース出现"未发生	
チャンドスの依頼	上一情节发生后	チャンドス
◆アキテース防卫	上一情节发生后	_

Chapter 3

相关情节

1 骑行行军

2.ラ・ロシュ・デリアンの破い

理想まとう黑

国方面的主线剧概

情节名	出现条件	相关人员
イングランド王主地	"シャンバーニュ出现"发生。"	佣兵
	サン・ヴァース・ラ・ウーケの彼い*	
	(2-1)完成	
積行の彼害	上一情节发生后	佣兵
独行进击の募兵	上一情节发生后	士兵
◆執行行掌	上一情节发生后	
不评	"精行行军"(3-1)已经完成。	ディアース カレ
	"クレシーの鋭い"(1-1)完成階、	
	经过一定回数战斗	
不和	上一個节发生后	ナラン
ラ・ロシエ・デリアンの幕兵	上一情节发生。"由族讨ら"(7-1)	士兵
	的依赖完成	
◆ラ・ロッセ・ティアンの鍵し	上一體节发生后	

Chapter 4

赤の传说

2.形见のブローチ(依赖)

相关情节-

情节名	出现条件	相关人员	
赤毛小角	"并介于有工、故、 (1 2 已经无成	学子片 美	カレー
	经过一定回数战斗 立立立名声值在一定值以上		
シェルブールの募兵	上 情节发生后 连续多次接受英方的契约	酒场老板	
◆シェルブールの競い	上一情节发生后		
奇妙な主从	"シェルブールの故い"(4-1)已经完成:	17.7	
	"形见のブローナ"4 2)的依赖朱宪成		
放荡王子	*シェルブールの战い*(4-1)完成后	9117-2	カレン
	经过一定回数战斗		
●形见のプローチ	上一情节已经发生。"オーベロニュ出現"	_	
	已经发生		
・ も チャムの理想	"形见のブローチ"(4-2)依赖成功完成	ピーチャム	
战、の悪准	上一情节发生后 「フレルモンの故し」	NIL	
	(4-3)未完成		
クレルモンの募兵	"形见のブローチ"(4-2)依赖完成后	酒场老板	
	经过一定回数战斗		
◆クレルモンの鋭い	上一情节发生后		
芽生えたもの	"クレルモンの歳」"(4 3)完成后	t fran	
ナントの募兵	上一情节发生后 经过 定回数战斗	酒场老板	
	连续多次接受英方的契约、		
-	"ブルターニュ出現"发生		
◆ナンドの故い	上一情节发生后		

Chapter 5

山岩凤

2.パテーの故い 3、ベルジュラックの故い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
山風の調	"ホバティエい战"(1-2)已经完成, 经过一定	772 M F
	回数战斗,☆☆☆名声值在一定值以上,	
	"出现"已经发生	
ニントの募兵	上一情节发生后	士兵
◆ニシンの鋭い	上一情节发生后	_
	"オル稀有装备ンの成い"(1-3)已经完成。	ディアーコ、カレン
	~テーの哉い"(5−2)未完成	
バテーの募兵	"オル稀有装备ンの歳い"(1-3)已经完成、	士兵
1	经过一定回数故事。"ロワール湖畔の故い"(13-1)	
	己经完成	
◆→テーの説い	上一情节发生后	
另中國	"パテーの战い"(5-2)完成后	ナラン、バート
486.	"パテーの战い"(5-2)完成后。上一情节已经发生	ファストルフ
包囲の損兆	上一情节发生后	パート、サルケ
ベルジェラックの幕兵	"パテーの機い"(5-2)已经完成、经过一定回數战斗。	酒场老板
	上两个情节已经发生	
◆ベルジュラックの故(·	上一情节发生后	-

Chapter 6

列收まる協所

相关情节

育卫為	出现条件	和天人贝
◆刺奔→影	· 音名為情感到 沒有量	
暗華書の唯	"刺客の影"(6))体検成功完成	* h 247
热入拍车	上一情节发生后	4 + ,
ブルブル 4の算長	上一情节发生后	百场者级
◆アルフルールの此い	上一精节发生后	
トロワの募兵	"アルフルールの做、·*(6-2)完成后、優过	酒场老板
	一定回數战斗	
◆トロワの故い	上一情节发生后	-
护剣の切れ味	"トロワの敵い"(6-3)完成后 经过一定回敷战斗。	+9.
	"ビレーネの故(" 6-4)未完成	
ハニの競み	『トロワの戦い"(6-3)完成后、優过一定回数战斗。	14-5-
	"ポワテイエの歳い"(1-2)已经完成。	
	"ガスコーニュ出現"已经发生	
◆ヒレーナの鋭い	上一情节发生后	

Chapter 7

加度の射手

1. 贵族讨ち(依赖)

情节名	出现条件	相关人员
边境に射手	サン・ウァース・ケーウ かっ酸い (2-1)	₹ ガレ
	已经完成 经过一定数量的战斗。	
	ガスコーニュ出頭"已经发生	
謝窻	"疳族けら"、1 1 休憩成功完成	マーガレ
活跃の時	"貴族けら"(7) 休赖完成后	+=,
	经过一定回数的战斗 "さの理由"未发生	
その理由	"贵族, † ト" 7 1 依赖完成后 经过 定回敷的战斗	マーサレ
英兵来访	上一情节发生后	酒场老板
◆トゥールーズの歳。	上一體节发生后 "ホワテイエの能。"(1-2)已经完成	

Chapter 8 挪派の万女

1.オルテスの被い

2 女の敌(依赖)

3.ル・ビエイの扱い

-	相关情节	
情节名	出现条件	相关人员
「女将軍の韓	*クレシーの故い"(1-1)完成后、经过一定回數裁斗, **ボワテイエの歳い"(1-2)已经完成	/4- h
オルテスの募兵	上一情节已经发生、☆☆的名声值在一定值以上。 连续多次接受英方的契约。"ガスコーニュ出现"已经发生	酒场老板
◆オルテスの酸い	上一情节发生后	-
狸奈父	"オルテスの歳い"(8-1)完成后、经过一定回数战斗	佣兵
◆女の歌	上一情节已经发生。"アキテーヌ出現"已经发生	T-
真相	"女の敵"(B-2)依赖成功完成	フィリッパ
ル・ピニイの募兵	女の数"(8-2)依検完成后、経过一定回數战斗。 "オーベルニュ出現"已経发生	酒场老板
1 ●ル・ビュイの絵い	上一幢书发生后	

Chapter 9

1 ドンレミの做い 2.ヴォークルールの置い

ZIONITI

相关情节

这两战出现的商名敌人分别只有1个 和?个, 是完成传闻"战场の狩人"的 最好时机。

难度很低的两次乱情契约,不过

情节名		相关人员
世情	☆☆☆名声值在一定值以上。"再会"未发生	ハート マルケ
村人の恩に	☆☆☆名声値在一定値以上	酒场老板
◆上→上」の故し	上一情节发生后	
想いの片鯛	『ドンシミの級い『(9-1,完成后。	佣兵
	经过一定回数战斗	
再会	上一情节发生后	贞御
ヴォーケルールの募兵	上一情节发生后	酒场老板
◆ヴォーケルールの战(上一情节发生后	-

Chapter 10

至文隆证

1 ランスへの行軍

2 コンヒエーニュの故い

这一故事和前一故事都是讲述圣 女贞德的,也是法方的最主要剧情。 "圣女救出"一战的胜利条件比较特殊, 需要先打倒ペッドフォード公获得钥 匙,再前往幽闭之塔即可救出贞德。

历史Tips

圣女贞德: (St. Joan of Arc 法 语: Jeanne d Arc. Jeanne la Pucelle: 1412年1月6日—1431年5月30 日)在英法百年战争(1337年-1453年) 中她带领法国平民组成的军队对抗英 军的人侵,被称为"奥尔良姑娘"。成 为法国人民爱国斗争的旗帜。最后由 于封建主出卖,被擒并被处决。

贞德本来只是一个生于法国香槟

区和洛林边界的杜鲁弥村的一个农 村栋雷米的平凡小女孩。当时法国 北部被英国占领。而英国又与勃艮 第公围结盟。当时栋雷米属于亲英 国一勃艮第联盟的巴雷公爵的领 地。她声称在十六岁时的一日,她 在村后的大树下, 遇见天使圣米歇 尔、圣玛格丽特和圣卡瑟琳。从而 得到"神的启示",要求她带兵收复当 时由英国人占领的法国失地。后来 她几番转折。得到兵权、于1429年解 奥尔良之围, 并带兵多次打败英国 的侵略者,更促成拥有王位承继权; 的查理七世于同年/月16日得以加 冕。然而圣女贞德于1430年贵比涅之 战为勃艮第公国所俘,不久(7月14 日)为英国人以重金(1万英镑)购去,

由英国当局控制下的宗教裁判所以异 端、女巫罪判处她火刑,于1431年5 月30日在法国卢昂当众处死。1458年

由查理世世主导的宗教裁判所为她平 反,于1920年由教宗封圣。

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
圣女ノャノス	"オル稀有装备」の歳い"(1-3)突成后	佣兵
普通の …	"オル稀有装备ンの娘い"(1-3)完成后	24 h
	经过一定回数战斗	
圣女の 庫	"オル稀有装备ンの故い"(1 3)	ハート アルケ
	"バイヨンスの酸い"(14~2)完成、经过一定回数战斗	
	☆☆☆名声値在 定値以上	
ランスの寡兵	,前三个情节均已发生	酒场老板
◆ランスへの行軍	た一情节发生后	
かけきがい	『ランスへの行军"(10−1)完成后 经过一定回数战斗	ナラン
重に期待	"ランスへの行軍"(10-1)完成后	マルク
圣女の泪	"かけらがい"发生后	+ = ,
不安	"重い期待" "圣女の沮"发生后	贞德
コンヒエ ユュの事兵	上一情节发生后	酒场老板
◆コンビエーニュの歳い	上一情节发生后	_
不调	"コンピエーニエの歳い"(10-2)完成后。	747 14 }
	经过一定回数战斗	
29.3%	"コンピエーニュの歳い"(10-2)完成后、	佣兵
	经过一定回数战斗。"圣女教出"(10~3)未完成	
村人の頼い	"不调"发生后,经过一定回敷战斗	酒场老板
◆圣女教出	上一情节发生后	-

Chapter 11

金羊の参り

「ヘットの故い

2,羊毛商人の护卫(依軸)

3.补给线の攻防

4 カレ の战い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
フランドル反乱	"クレシーの歳い"(1-1)完成后	佣兵
ヘントの寡兵	上一情节发生后	洞场老组
◆ヘントの厳い	上一情节发生后	-
析领生	"ヘントの故い"(11-1)完成后	例兵
◆羊毛商人の护卫	"ヘントの歳い"(11-1)完成后、優过一定回敷战斗。	-
	☆☆名声值在一定值以上	
連然なる花	"華毛商人の护卫"(11-2)依赖成功完成后	·e 1
朴姶貌た巡って	"羊毛商人の护卫"(11-2)依赖完成后,经过一定回数战斗	444 4 1
补给战争夺の募兵	上一情节已经发生。"羊毛商人の护卫"依赖完成后。	酒场老板
	经过一定回数战斗	
◆补拾級の攻筋	上一情节发生后	
開兵たちの不満	"补给錢の攻防"(11-3)完成后、経过一定回數战斗	+92
カレーの募兵	上一情节发生后、"ポワテイエの故い"(1 2,已经完成。	酒场老板
	"朴焓鏡の攻防"(11-3)完成后、经过一定回數战斗	
◆カレ の故い	上一情节发生后	-

Chapter 12

選げつ映場ル

1.レンヌの扱い

2.ロンスヴォーの战い

3 ポンヴァヤンの战い

情节名	出现条件	相关人员
面白い男	「ケレッーの歳し"(1ー1)、已经完成 「レンスの歳い"	佣兵
	{12 1,未完成	
レンヌの鋭い	* 「ケレン の歳い"(!-1)完成后、経过一定回數战斗。	酒场老板
	"ブルターニュ出現"已经发生	
◆レンヌの戦い	上一情节发生后	_
快男儿の畔	"レンヌの战い"(12-1)完成后,经过一定回数战斗。	ナラン
	"逃亡"未发生	
ビレネーの募兵	"レンスの歳い"(12-1)完成后、経过一定回數战斗。	酒场老板
	"ボワティエの故い"(1-2)已经完成	
	"ガスコーニュ出現"已经发生	

Chapter 13

流れる云

- 1 ロワール湖畔の故い
- 2.奈书た迫え(依赖)
- 3.パリの彼い
- 4.フォルミニーの故い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
将軍の噂	"オル輔有装备」の故(・*(!-3)已经完成。	佣兵
	"埤判"未发生	
ロワール湖畔の募兵	オル稀有装备ンの統(**(1-3)完成后、经过一定回数战斗	酒场老板
◆ロワール湖畔の流い	上一幢节发生后	-
採則	"ロワール崩畔の故い"(13-1)己经完成	-1 2,74
企み	上一情节发生后,经过一定回数战斗	-
◆豪名た造え	上一情节发生后	3,74
火の无いところに	"希书た追え"(13-2)依赖成功完成后	佣兵
哨云	"兼书た違え"(13-2)依赖完成后、经过一定回数战斗	+9, n=1
パリの御兵	上一情节发生后	酒场老板
●バリの彼い	上一個市发生后	,
熱れな原田	"バリの競い"(13-3)已经完成。"フォルミューの战し"	佣兵
	(14-4)未完成	
フォル(ニーの寡兵	「ハリの歳い*(13-3)完成暦、経过一定回数战斗	百场者板
◆フォル、= の故、	上一情节发生后	-

Chapter 14

Manual Ma

1.リモージュの故い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
热×延将	"ポリテイエの彼い (1ーむ)已经完成	佣兵
シルの山	**リティエの故((**(1-2)完成后、経过一定因数故斗	ディアータ、カシン
界私人	前两个情节已经发生。"オーベルニュ出现"已经发生	-
リモージュの募兵	上一情节发生后	RA
◆リモーシュの統分	上一情节发生后	
冰と炎	*リモージュの歳い*(14-1)完成后、経过一定回数歳斗	417-1 400
パイヨンヌの募兵	上一情节已经发生。"ガスコーニュ出现"已经发生	酒场老板
◆ハイヨンスの扱い	上一情节发生后	-

Chapter 15

学者殿のお原い

情节名	_出现条件	相关人员
学者殿の登場	★☆☆名声值达到一定值以上:	ナラン
	连续接受多次法方的契约	
◆"ちょうどよい木"探索	上一情节发生后	クリスティー
P変めの富业1	"ちょうどよい木"探索"(16-1)依頼成功完成后	クリスティー
◆"ちょうどよい鉄"探索	"ちょうどよい木"探索"(15-1)依赖完成后。	クリスティー
	经过一定回数战斗	
お裏めの言业2	"ちょうどよい鉄"探索"(15-2)依赖成功完成后	クリスティー
◆"ちょうどよい破黄"探索	"ちょうどよい鉄"探索"(15-2 依赖完成后、	カリスティ
	经过一定回數战斗。"オーヘルニュ出現"已经发生	
わ豪めの官业3	"ちょうどよい硫貨"探索"(15-3)依赖成功完成后	クリスティー
ヴァンスの幕兵	"ちょうどよい確實"探索"(15-3)依赖完成后	クリスティー
	经过一定回数战斗。"オーベルニュ出现"已经发生	
◆ヴァンヌの酸い	上一情节完成后	-
ご褒美	"ヴェンスの故い"(15 4)完成后	クリスティー

Chapter 16

膜防防土

- 2. 战斗指南再び(依頼)
- 3 战場で大切なこと(依赖)

相关情节

博节名	出现条件	相关人员
随病崎生	☆☆☆名声值达到一定值以上。 相様求む*(17-2)	ナラン、マルク
	依赖完成	
◆战斗指南	上一情节发生后	ウィリアム
次こそは	"战斗指南"(18-1)依晚成功突成后	ウィリアム
1/1 ±5.	"战斗指南"(181)完成后 经过一定回收战斗;	ウィリアム
	"战斗指南再ひ"(16-2)未完成	
◆歳斗指南再び	"战斗指南"(18-1)依赖完成后 经过一定回数战斗	ウィリアム
践亡を反省	"战斗指南再U"(18-2)依赖成功完成后	ウィリアム
側長たり賃	"战斗指隋再U"(18-2)依赖完成后,经过一定回数战斗。	X-1-
	"アペテーヌ出現"已经发生	
◆战場で大切なこと	上一情节发生后	ウィリアム
一变心	"敵场で大切なこと"(16-3)依赖完成府	佣兵
ちょっとずつ	"战斗指南再び"(16-2)依赖完成后,经过一定回数战斗	ナラン
成长	上一情节发生后,经过一定回數战斗	佣兵
友达	上一情节发生后	ウィリアム

Chapter 17

見と第

1 粮秣袭击(依赖)

2 相様求む(依赖)

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
兄弟伽兵・幼	☆名声值在一定值以上	佣兵
◆粮秣薨击	上一情节发生后	20122
虚势	"検秣袭告"(17-1)依赖成功完成后	11111111
傲慢を物言い	"粮秣袭击"(17-1)依赖完成后,经过一定向敷的战斗	2 11 12 2
	"补給機の攻防"(11-3)発成后	
后始末	上一情节发生后	ハート マルク
仲払い	上一情节发生后	マルク
弟の主张	上一情节发生后,经过一定回数战斗	ショルンユ
兄の深慮	上一情节发生后	マルク
◆相棒求む	上两个情节发生后	, s 1/, 2
弟 考る	"相棒求む"(17 2)依赖成功完成后	2 M 14 2 2

Chapter 18



1.新兵の稽古(依赖)

2 友からの挑战(依頼)

情节名	出现条件	相关人员
目が違う	☆名声值在一定值以上	/ h
意识せずにはいられない	上一情节发生后,经过一定回数战斗, 女名声值在 一定值以上	you b
◆新兵の稽古	上一情节已经发生。"ブルターニュ出现"已经发生	15
好敌手	"新兵の稽古"(tB-1)依赖成功完成	24- J-
別の夢	☆☆☆名声値在一定値以上、"新兵の稽古"(18-1) 依綾完成	×- }
◆友からの挑战	上一情节已经发生。"相構求む"(17-2)依赖完成。	15.4
高わない友	"友からの挑战"(18-2)依赖成功完成	24- h
佣兵将軍に挑む	"アザンクールの彼い"(1-4m)或"ボルドーの故い" (1-4h)完成, "男の梦"已经发生, "友からの挑战" (18-2)依赖完成, "传说の個兵"未发生	25 m Jr
梦破れてもなお	"传说た缝ぐ者"已经发生,经过一定回数战斗	25-3-



悪义の土

1.防卫依赖(依赖)

2.迟れた传喜(依赖)

3.ごるつき退治(依赖)

作大頂 []		
情节名	出现条件	梧关人员
◆防卫休赖	"オル稀有装备ンの成い"(1-3)完成后	-
律仪な男	"防卫依赖"(19-1)依赖成功完成	
◆返れた後官	"防卫依赖"(19-1)依赖完成 经过一定回数战斗	
忠义の士	"迟れた传言"(19-2)依赖完成	-
かしまし	上一情节已经发生。"心境の変化"未发生	-
厄介	3己经发生 经过 定回数战斗	+
◆ごるつき退治	上一情节发生后	
家じる者	"ころつ、退治"(19 3)依赖完成	· –
心境の変化	上一情节发生后	1

Chapter 20

ERDIET

- 1 政敌袭击(依赖)
- 2 用心棒(依赖)
- 3.お手并み拜见(依赖)

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
E 2 29 \$	"オル稀有敬告ンの統(+"(1-3)已经完成	ナラノ
蒙古の血	上一情节已经发生	+ = ,
◆政政委击	上一情节已经发生。"イル・ド・フランス出现"已经发生	+ 11
物味1	"政敌袭击"(20-1)依赖成功完成	+9,
私刑の予慮	"政敌袭击"(20-1)依赖完成,经过一定回数战斗	+ = ,
◆用心神	上一情节发生后	+ 12
B15 1	"用心棒"(20~2)依赖成功完成	+ 0 -
◆お手井み拜见	"用心棒"(20-2)依赖完成,经过一定回數战斗	+ = /
少年博れる	"お手井み拜见"(20-3)依赖成功完成	+ 3 .

Chapter 21

1.魔女の森(依赖)

规の支息

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
延神	"オル稀有較备ンの歳い"(1-3)已经完成	佣兵
魔女器》	上一情节发生后	佣兵
域・魔女騒×	上一個节发生后	佣兵
●尾女い森	上一情节发生后	
正体見た「	"魔女の森"(21-1)依赖成功完成	1×+ -
ちも分かっため理由	上一情节(或失败的相应后续情节)发生后,	シャクティ
	经过一定回收战斗	
去れ	上一情节发生后,经过一定回载战斗	シャラティ
捌れる	上一情节发生后、经过一定回数战斗	· ヤケティ
何のため。	上一情节发生后,经过一定回数战斗	・ヤケティ
塊の安息	上一情节发生后,经过一定回效战斗	· 4791
哀れみと敬意	上一情节发生后 经过一定回数战斗	シャクティ

Chapter 22

形见は写けど

1. 騎士と佣兵(依赖) 2 ディアーマの佐育(佐)

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
度の目のディアーヌ	「オル稀有装备ノの歳い"(1~3)己经完成	ベート マルク
喧哗	上 情节发生后	ティア ス
◆骑士と佣兵	上一情节发生后	917-2
手密ォナン	"骑士》(佣兵"(22 1)依赖成功完成	ティブース
崇华なペンダント	"騎士と佣兵"(22-1)依赖完成 经过一定回數	- h ++7-
	的战斗。"イル・ト・フランス出现"已经发生	
形見は导けど	上一情节发生后	ティブース
愤慨	上 情节发生后 经过一定回数战斗	→ → → → → → → → → → → → →
◆ディア~ヌの传言	上一情节发生后	ティア ス
決別の形1	"ティア スの传言"(22 2)依赖成功完成	ティアース

Chapter 23

彼女の理由

1.大事な商谈(依赖)

2 给金を守れ(依赖)

3.妹からの手紙(依赖)

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
酒能	☆名声值在一定值以上	カレン
◆大事な商谈	上一情节发生后	-
お金のためなら1	"大事な商债"(22-1)依赖成功完成	ナラン
◆給食を守れ	"大事な商谈"(22-1)依赖完成、经过一定回数战斗;	_
	"クレシーの故い"(1-1)已经完成	
护送成功	"給金を守れ"(22-2)依賴成功完成	カレン
カレンの味	"始金を守れ"(22-2)依赖完成、经过一定回数战斗。	カレン
	"イル・ド・フランス出現"已经发生	
◆妹からの事紙	上一情节发生后	カレン
カレン組さんのお礼	"妹からの手紙"(22-3)依赖成功完成	カレン

Chapter 24

EXOM

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
传说の佣兵	"アデンクールの裁い"(1-4a)或"ボルギーの裁(*" (1-4b)完成、☆☆☆☆☆名声値在一定値以上、 之前的故斗胜利	木 カウット
最强の称号	上一情节发生后。"传说九维"者"未发生	5 }
传说广继 有	"传说の佣兵"已经发生。在战场上击破过ホーラウット	ナークウィト

侵闻的真相

传询(噂のメモ)是百年记中的另一个项目、同样需要特定的条件才会出现。和故事不同的是、它虽然会有后续的进展、但是记载并不会增加。此外,传闻多举为小分支,和主线剧情关系不太,不过完成后则可获得不少特别的好处。

★佣兵将军

在主线剧情"佣兵の物语"中会自然发 生。

★战场の狩人

出现条件 "ポワテイエの战い"(1 - 7)完成后出现本条记录

进展 之后在任意战场上,全 灭有名字的敌方队长即可达成目标。 完成后名声+1000,之后出现有依赖 的契约的几率增加。

★荣光を掴む者

出现条件 ☆☆名声值在一定值以上,"佣兵将军"已经发生

★新境地へ至る道

出现条件 "ボワテイエの战い"(1 -2)已经完成。持有兵法书"枪の书"

送戻 全兵和击破,获得兵科 击破メモ、同意交给相应的佣兵后。 获得"枪の甘/アダガ"。全兵和率 领,获得兵科统率メモ、同意交给相 应的佣兵后,获得"火药の甘,火枪"

★百年の语り部

出现条件 全部故事完成

讲展 可进行超高难度的契约 "特殊战斗"

★极めし奢たち

出现条件 "オル稀有装备ンの战 L·"(1 3)已经完成

迷晨 "长剑の书"达到技能100 %后、"氫至"汰成、获得バルムン ク: "枪の书"达到技能100%后, "枪 匠"达成、获得ブリューナク: "弓弩 の书"达到技能100%之后。"弓神"达 成,获得雷上动。

士棉

出现条件 "愈圣"、"枪匠"、"弓神"

进展 获得工作の书, 止全部 兵法书达到技能100%之后,获得最 强武器村上。

★女神の盾

出现条件 获得収集品"破災のイ ノス" 厂出现

进展 将获得的"破灭のイ ジ ス"交给鍛冶师、之后获得的"恶叹の イ ジス"和"苦吶のイ ジス"、以 及"背礁のイージス"和"原罪のイ ジス"也分别交给他、最后可获得最 强的女神之盾イ ジス,全部防御能 力均为满值201 注意每个步骤的出现

达成。全部兵法书技能习得在70%以上。 都要经过一定量的战斗。特别是全部 交付碎片到拿到盾之间,战斗欠数还 是相当多的。

★大宮寮

出现条件 "ホワテイエの战い"(1 2)已经完成

进展 依次投资2000D、10000D 和30000D,获得的报酬前两次分别为 3000D和15000D、第二次则为12宝石 之 的"満净のダイヤモンド"。

★石を愛でる者

出现条件 持有12宝石之

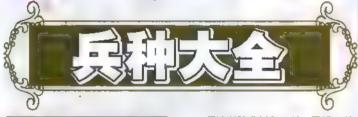
拼票 获得全部12宝石、商人处

购买价格下降15%。宝石是在战场上 的美丽的宝石箱中随机出现, 不过有 3个需要特定的情节获得。其中"情热 のルビ "需要完成传闻"荣光を掴む 者":"清净のダイヤモンド"需要完成 传函"大雷要": "高贵のアメジスト" 则需要完成依赖"魔女の森"(21 1)。

★トレジャーハンター

出现条件 在商人处卖出过50个以 上的美术品

进展 在商人处卖出150个以上 的美木品, 获得"ウサギの足", 战场 上的宝箱中出现稀有品的几率上升。







兵法书除了长鉤の书、弓弩の书 和騎马の书程在最初就获得了之外, 其他大名需要在宝箱中获得。至于不 同装备的分支则是在宝箱中获得以及 在商店中购买。此外,有几个特殊的 兵法书是需要特定条件的, 具体有:

兵法书	相关故事或传闻
火前の书	故事"学者殿のお願い"
工作の书	传闻"极"
枪の书/アダガ	传闻"新境地へ産る道"
火药の名/火輸	传闻"新境地へ至る道"

各兵种是战斗的主体、除了甬过 升级和装备强力的武器、盾来强化之 外。学习支援技能 サポートスキ ル)、選化特殊攻击也是必不可少 的。支援技能可在状态画面强化, 具 体项目各兵种均有不同,效果如下:

技能名	效果	ł
攻击力	给予敌人的伤害增加	ì
防御力	受到的伤害减少	-0
等动力	部队的移动力上升	
收纳	弓箭以及投掷类武器的最大特有數上升	
柳柳为	特殊技能回复速度上升	1
耐久力	受到攻击也不容易確直	
銃率力	脂佣部队时部队的人数上升	i
KIE IOI	STANDARD ON AN	1

显然。初期要以研究为最优先对 象、这样我们可以获得更多的各等级 各等级必要SP来尽快强化其他技 能,而且有些支援技能是需要研究达 到一定级别才会出现的。其他方面, 经常雇用使用的其种需要强化统率力 采增加人数和战力, 而几乎全靠特殊 攻击的骑马部队尽早强化精神力来加 : 建回复也是效集明显。学习支援技能 的负面翻负机可强化各种装备的兵种 的具体特殊攻击,优先选择自己预定 用的兵种。注意装备武器和酒也是在 这个界面。当然我们也可以在临某时 装备。至于默认的蓝色装备替换后就 会消失。



接助力 105 215 330 450 - - -	支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
原産 作 4 11 32 57 114 179 255 347 452	移动力	105	215	330	450	_	-	-	-	-	
	收納	4	- 11	32	87	114	179	258	347	452	研究Lv4时追加
	[(((((((((((((((((((4	-13	32	67	114	179	256	347	452	
例题 12 19 40 75 124 187 264 355 480	新 羅	12	19	40	75	1 24	197	264	355	480	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	YE	日键	X循			
連列	權釗長	1. 18		500,00	7 . T. () . Mark	* NUCL A KNOWN	athers made the			
	RAA .	间接攻击回遭	新 美	ACCCCC	ستشرأ وعبين حشير		TO THE STREET			
	7学20		事. 表示	(I)OCONGIE		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Market Make (CA)			
	医蒙坎塞 罗	业状容异常同型	带. 接	accccc.						
7 5	建筑外外	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	3	MARKET	一种	体力 原收	テセクラム投げ、 写效果(LV3)			
	注。新有力4项方别针对等、框、表:第二簿、原注4类农会。由共享的特殊。 现代点文会。而兴趣应则表示是被任物特殊文格的关键。									



没有统军力这项支援技能,只有固定的人数,比起骑马兵 种来说,突击的覆盖面较小,攻击方式倒是和枪骑兵类似。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV8	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
攻击力	7	17	47	97	167	257	387	497	847	
防御力	7	17	47	97	167	257	367	497	647	
移动力	147	301	462	630	-		-	_	-	
收納	7	17	47	97	167	257	367	497	847	研究Lv3时追加
耐久力	147	301	462	630	_	-	-	_	-	研究Lv9时追加
PRI nin	4.0	0.0	440	7967	100	1.07	0.04	OFF	400	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力 Y使	B羹	X쐝
战车	战争兵	无	突	SABAABB 加速	气络效果(LV3) 枪投げ、铸效果(LV3	※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※

车轮



不好使用的兵种,强调攻击的活可选用精锐。 **学典・ディフェンチー在各端点相当常见。但等級**漢 足带出去几乎等于送票



装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	日観	X鏈
細刺表層	レディフェンサー	ダウン国選	」 新. 実	AAAAAA	チャーム。無了效果	盾防御治	」 メイルプレイカー
两手剑:	レイピア兵	*	16. 35	IC-AC-BO-BO-BO-	TOTAL VIEW OF THE PARTY OF THE	11 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	上海 计图像多数
	横続レイビア長	**		MAAAAA			
THE RESERVE	デュアルフェンギー	メカン国	₩. ₩	Tionecto -	3 (100)	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	73555



较为常用的兵种, 早中期较强力的メン・アット・ア ムズ和精锐长剑盾兵因为低移动力受到限制,中后期可 用双手创和双手刀作为主力战斗。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LVe	LV7	LV8	LV8	LV10	相关情报
攻击力	4	9	24	49	84	129	184	249	324	
防御力	4	9	24	49	84	129	184	249	324	研究Lv3时迫加
统率力	4	9	24	49	84	129	184	249	324	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	



装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y緾	B機	X
长 愈,	此創兵	无	新栗	ACBCCBC *	タックル ・	ヤイティアーム(政由力上升)	ヘビーストライク: 炎效果(LV3)
	・(キング长創兵	ギウン 回避	斩突;	AAABBAB			
	1. 1 1.7 42	无	斩突	CA~SAAAA			
长剑马盾	长剑盾兵	光	析、斑	CB ~ AB ~ AC ~ BC ~ BB ~ AB	層攻街,气绝效果	盾紡御※	ヘビースドライク、炎效果(LV3)
	精锐长剑盾兵	无	新爽	CSSAASA			
两手剑 。	大創兵	无	新.與	8A8888~ A8	ホースパスター、动物系特效	マイティアーム(攻击力上升)	ソードウェーブ、气絶效果(LV3)
	ランツクネヒト	无	斩樊	BBBCBBC			
	エクスキュージョナー	アーマー属性	斩突	888888C			
两手刀	トゥアレグ -	命令系統异常回避	析、突	BAAAABA	断网斩	护身斗气	新空创,气绝效果(LV3)
	(传) ***** 。	直接攻击回避	斩、奖	BABABAB			
双刺	双剑兵	无	NT SE	B8~ AAB~ AB~ AB~ AB~ A	アームクラッシュ	三连斩,气绝效果	回转新り、冰效果(LV3)
	一部者 また こうご	全状态异常回避	斩夹。	BCCCCCC			
糖五质	ア,ピシネアン	適加ダメージ回避	斩. 奥	CBABBAB	デタウルリーブ、体力吸收	消防御米	リーパースラッシュ(不可防御)
	カー , ブート	国际报报报报报报	Sir.	CAABBAB			



和跨乌风种美似的战术。注意没有加速。需要普遍 乱战的尾亚。并外乡美兵的防御力较低,可以重转为城 -大利縣

LV4

726

726

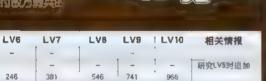
LV5

990

990

246

124



264

装备		部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	日键	X键
典刀	1.	ラクダ騎兵	无	新. 農	SCCCBCC	ピーストキラー, 动物系特数	<i>ガーティアンズオーラ</i>	突击杀
		「神峡テクダ 勝川	企業維持常用	展, 典,	7406080	1 7 2 1 (47 1, 26)		2.00

LV3

473

21

473



意外好用的兵种,对各种常见兵种都有较好适应。 攻击力方面也有保障, 较少使用的人不妨一试。

LV2

231

231

12

支援技能

精神力

附久力

统率力

和歌

		-	T	-	_	_		1			7
	支援技能	LV2	LV3	LV4	LV6	LV6	LV7	LVB	LV9	LV10	相关情报
	攻击力	4	15	48	103	180	279	400	543	708	
١.	利神力	84	172	264	360	-	_	-	-	-	研究Lv7时追加
	耐久力	84	172	284	360	-	_	T -	1 -	-	研究Lv3时追加
	统率力	1 4	15	48	103	180	279	400	543	708	
	研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	+



装备	都队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y∰	B键	X缠
社	长祷兵	无 _		BC AB AC AC AB	AC B フリティカルスイング	マイティアーム(攻击力上升)	レ グブレイカー
	" 僧兵 _	命令系統异常回避	新殿突	BCCCCCC .			
	华南载兵	JII 2835 (D 30 III	新趾突	8888BAA	-		

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	, LV6	LV7	LVB	LV9	LV10	相关情报
移动力	84	172	264	360	-	-	- '	-	-	
收纳	3	8	23	48	83	128	183	248	323	
统率力	3	8	23	48	83	128	183	248	323	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	BW	X键
城弓	短弓兵	无	无	\$03300	() 5 v / / 2 = . *_2 ((LV-))	and the or three distances	ポイントアロー井、炎效果(LV3)
1	無秘道与兵	1 ***		accccc.			
	モンズル担号側	行动异常回避仓	1	**CCCCCC	The state of the s		
	马兵	元 元		BCCCCCC	1 4 6 元 (1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	非原则的 化以前增力的 数	(
100	神能与非	35		BCCCCCC V	STATE OF THE PERSON	The Real Property lies and the least of the	The state of the s
	レディタ	2 ダウン園館	B. 10	100CC00			
	长号舞	0 无	经 壳签	BCCCCCC	Salary Silver Manager	公司 (1000)	一种的原态。 经基础(LVS
	马武者	直接攻击回避	1	10000C		The second second	TO THE RESIDENCE
an î	無数长弓馬	无.		#CCCCC0			
	年刊共	庑		*acaccac	ランダルショット、代絶效果(LV3)	イーゲルアイ(攻击力上升)	相关,发现其实 ^{是一个} 。
-	モンゴル挙号展	行动异常回避		"BAABABA"	white a family		
11	童等与長	光	*	- BC - BB - AC - BC - BC - B	EFAE-XIII	イーゲルディ(攻击力上升)	300 V
				*CCCC9C		The state of the s	



长枪兵没有普通攻击,等着敌人送上来挨扎的 "水イク"就是主力攻击手段,对付领兵的突击倒是个 好办法。



	支援技能	LV2	LV3	LV4	LV6	LV8	LV7	LV6	LV9	LV10	相关情报
	防御力	3	14	47	102	179	278	399	542	707	
	附久力	168	344	526	720	-	-	-	-	-	研究Lv4时追加
•	统率力	3	14	47	102	179	278	399	542	707	
	研究	12	19	40	75	124	187	284	355	460	

美备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y縺	B雙	XM
长枪	一千ヶ兵	元	无	1 ACBCCBC	個合、突、 冰效果、こと。	プロテランマン(防御力上州)	-1 7 m
	ピケキール	无	先	ABBCBBC			
长枪も屋	重装パイク具	无	. 无	BSSSSAS	盾攻击 气绝效果	盾防御寺	17%
	精鋭重装パイク兵	无	无	BSAASSA			

展告果使用的兵神,突击分加速的连续。《现在造成散方置大伤害的同时保证自身安全,其中有"分类"。 "其一成才一步"的转士枪类特兵更为常用,使用后甚至可以直接突击敌方的长枪部队。不过反之。它的普遍攻击也是最弱的,只是对敌方的转马部队告恩起效。雇用时的必备兵神,前期尽量选择这个种形象。 解士等强力部队,后期等极够了使用什么都是一样的强。例如相对物类价廉的之间。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV 10	相关情报
精神力	84	172	264	360	-	1 -	-	-	-	
收纳	6	12	30	60	102	158	222	300	390	研究Lv8时追加
耐久力	84	172	264	360	-	· -	-	-	1.	
绞率力	6	12	1 30	60	102	156	222	300	1 390	
研究	1 12	119	1 40	75	124	187	264	355	460	



						D. C. D. D. C.	
装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y鏈	B観	X键
All I	創稿長	无	新. 実	SACORD AD	クリティカルブレード	ブロテクション(防御力上升)	要选系
	モンゴル	同行动异常回避	潮, 斯	SAABABA			No. of the last of
***	推销兵	光	築	SAAB~AAAB~A	加運、气能效果(LV3)	検投げ、導效県(LV3)	建筑
To the last	代表を目	· 命令系統异常和權)	美	5AAAAA			
		表	美	SSASSAA	加罐,气绝效果(LV3)	ガーディアンズオーラ	建建建筑
100	シディー	TOTAL TOTAL	美	8444454	THE REAL PROPERTY.		THE REAL PROPERTY.
	元教甲教表示	Think seeming	30.0	SEAAAAA			
	サイベルラジョ	无	実	8668368			
	华北联兵。	阿提文省開 華	据, 课, 强,	19005AA	無確。但使效果(LV3)	,正常能模块。	
11	海马武者	直接攻击阀道	事. 章. 美	SABABAB	The same of the sa		CHART .



移动较高的轻装类斧兵防御不足,而其他的移动力 又有明显下降,较少使用的兵种。



支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LVe	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
攻击力	6	12	30	60	102	156	222	300	390	
收納	6	12	30	80-	102	156	222	300	390	研究Lv5时追加
耐久力	84	172	284	360	-	46		-	-	研究Lv2时追加
统率力	6	12	30	60-	102	156	222	300	390	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	都队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y觻	B鑵	X機
祥	轻装斧兵	元	E9	ACCCCCC	アックスラッシュ	メブリント(移动力上升)	并投げ、炎效果(LV3)
	ベルセルク斧兵	・ ダウン回避 !	₽ 1	ACCCCCC			
并互册	斧盾兵	无 ' · i	瞪 计	CSAAAAA	施天朝り, 气色效果	大盾防御祭	* ヘビーストライク、炎效果(LV3)
	:イキング斧兵	、ダウン回避 1	級	CASAASA			
	モラン ・	追加ダメーン回避!	B2	СВВВВВВ			
两手斧	重戦斧兵	无	险	CAAAAAB	ワールウィット - 水效果(LV3)	プロテクション(防御力上升)	ウォースタンプ 气絶效果
	装甲步兵	70	IIR	CBBBBBC	•		
	カノラスロート	アーマー属性	H2	- CSSSSAS			





强化了移动的实用兵种,在敌人接近时可实用加速来 尽早脱出。号铜与武者还有"直接攻击回避"的特殊效果, 可增加利用。



支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	,LV6	LV7	LV8	LVB	LV10	相关情报	
防御力	7	18	51	106	183	262	403	548	711		
移动力	168	344	528	720	-	-	_	-			
收納	7	18	51	106	183	282	403	546	711		
銃率力	7	18	51	106	183	262	403	546	711		
研究	12	19	40	75	124	167	284	355	460		

業备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及从有力	Yes	86	XŒ
弓(LV3)	モンゴル弓騎兵。	行动异常回避	无、	SAABABA	throma	ストレイフアロー、冰效果{LV3}	ポイントアロ 4 火效果
	弓骑马武者	直接攻击回避	1 无	SBBBBBC			





枪兵的攻击力不足,但是"枪投伏"配合提升攻击力的"マイティア",攻击效果还是相当明显的。经常这样使用的话,要注意强化收纳来提升投掷的次数,同时留意投枪的轨迹,在斜坡之类的地方使用效果不佳。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	L.V8	LV7	LV8	LV8	LV10	相关情报
攻击力	В	11	26	51	86	131	186	251	326	研究、v5时追加
防御力	6	11	28	51	86	131	186	251	326	
收納	6	11	26	51	86	131	186	251	326	研究Lv9时追加
统率力	6	- 11	26	51	96	131	186	251	326	1
6H 9U	12	19	40	75	124	187	264	355	480	

漢备	都队名	特殊效果	普遍攻击	移动力及防御力	Y難	B機	X键
枪	枪兵	无	堅 突	ACCCCCC	三段突、 气绝效果	アイティアース(攻击力上升,	枪投げ,劈效果(LV3,
	ベルセルケ枪兵	ダウィ回避	段 突	ACCCCCC			
	カーマ枪兵	无	股、突	AABAABB			
枪鱼面	枪眉兵	无	取. 夹	BSAAASA	盾攻击,气绝效果	盾防御率	クイックスラスト, 炎效果(LV3)
	明锐枪盾兵	光	殿. 突	BSAAASA			1
枪&太盾	重装枪盾兵	无	段 突	BSASSSÁ	レッケブレイカー	大盾防御余	ヒーストキラー 动物系特效
	ファランクス	无 "	取. 天	BASSAB			1
744	装甲アダガ兵	无	新 短 突	C5SS5AS	冰幻体术 冰效果	盾跡御幸	ダブルスコスト 島效果に V3)





魔术兵的防御和移动都很低,攻击威力还不错。三种 魔法的范围以及攻击距离各不相同,多使用来掌握其中的 差异。

	支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
	攻击力	В	22	64	134	232	358	512	694	904	研究Lvy时间加
	物排力	231	473	726	990	-	-	_	_	-	
1	统率力	8	22	84	134	232	358	512	894	904	
1	研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	



装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y쒩	B幢	X權
順水	アルケ、スト	无	ИE	coucacc	ウィットカ タ	11トーン7、气挡效果	ファイド ナール、火效果





9

20
Con Con
16
a disp
10000

_	Ŀ	13	•
TE	г	Е.	
- 45		ъ	

9				並	器				6
名称	价格	委却	新導	t Bi	女 突球	、射河	1 地區	女 魔羽	1 相关情报
短剑	_			_					
ハセラート	1500	450	39	0	43 .	34	0	. 0	T
771	2920	876	50	a	40	40	0	Q	
ノートブレイカ	5990	1797	51	0	60	45	0	0	
チンクエディア	11300	3390	68	0	72	58	0	-	
		+ 4			+ +			q	Charles de de
クリスナーガ	76400	22920	85	0	B5	77	0	0	稀有裝备
高手	_	25380	79	0	79	88	D	0	稀有裝备。
									《真三国无双洲进
小刀									
点穴针	2460	738	38	٥	48	43	0	0	
砂 整	-	396	42	0	38	25	0	0	
收服剂		1590	46	0	58	52	0	0	
30°77	1 -	-	54	0	49	32	0	0	
小太刀	10800	3240	71	0	64	43	0	0	1
可能够	12400	3720	59	0	74	67	0 -	0	-
	1 2 100	digo	. 54		,,,	07		1 0	
ナヤクラム									
ミビナー	2370	711	41	G	0	48	0	0	
トャクラム	i -	1872	52	0	D	61	0	0	
17/2221/7	15	-	67	0	Ö	79	D	0	
191									
	B160	648	40	0	47	0.1		0	
-	+		and a	0	_	0	0	0	1
Lスパダ・ロヘラ	+	1858	50	0	59	D	O.	0	
・イビア	12700	3810	84	0	75	0	0	0	
手報剑									
1 1 2 -	2590	777	36	41	48	0	0	48	
ムストック	-	1886	45	51	60	0	0	80	
ングアステッテリー	14400	4320	58	65	77	0	0	77	
	7.1144	1000		-	77		_		
		,							
プロートノート	1130	339	41	0	33	0	0	O	
・エートソード	1280	384	38	0	42	0	0	a	
・イキングソード	-	845	47	0	33	0	0	C-	
ファグソード	3910	1173	54	0	49	0	0	0	
ファフバルゲル	7010	2103	63	0	47	0	0	0	
イルブレイカー	11700	3510	50	0	72	0	Ö	0	
スターナノ ト	12200	3660	74	0	74	0	0	0	
イルフィング	75400	22620	85	0	89	0	Ġ.	0	COL VANCES AND
	77700	23310	90	0	J. 4				横有效备
拉美亚	77700	23310	30	0	72	0	0	0	稀有装备《战国
									无双》织田值长
天の前	-	-	90	0	86	0	0	0	稱有裝备。
	-								真三国无双》更加
문사조	-	- [84	٥	80	0	0	0	稀有装备
				_ ^ .		1			(战国无双)上杉谦作
42417	-	1 1	98	0	88	a	0	Q	創圣情节入季
クスカリバ	_	赤町	99	0	99	0	0	0	英方通关奖励
]									X 7 7 4 3 7 3 C 4 1
	2mto								
71	7840	2352	65	0	55	0	0	0	
正		-	100	0	100	0	0	0	全兵科研究100%
加									
アナルンオン	1760	528	45	0	32	0	0	0	
トーヘル	4820	1446	57	0	43	0	0	0	
アルワール	10600	3180	71	0	53	0	0	0	
10 1 - 10	-	+	90						District in
:60 m		-	30	0	72	0	0	0	彩有装备、
接刀									《其三國无來》周日
									ALCOHOL: NAME OF PERSONS ASSESSED.
平全	2830	849	49	34	44	0	0	49	
手剣		849	49	34 55	44	0	0	49 56	
『手創 ランヘルンユ 1 写 刀	2830	4 +		55		0	0	56	
手剣 フランヘルンニ 马刀 (行者の剣	2830 4490 5930	1347 2079	62	55 43	44	0	0	56 62	
リチ金 フランヘルンユ 「马刀 「行者の剣 ヴァイハンダー	2830 4490 5930 15800	1347 2079 4680	44 62 79	55 43 87	44 40 67	0	0	56 62 78	
リテ金 フランヘルシュ 19月7 以行者の刻 ヴァイハンダー ・・ヴァティン	2830 4490 5930 \$5600	1347 2079 4680	44 62 78 86	55 43 67 66	44 40 67 90	0 0	0	55 62 78 90	稀有装备
リテ金 フランヘルン ユ 写月7 以行者の刻 ヴァイハンダー ・一ヴァティン ニランダル	2830 4490 5930 15800	1347 2079 4680	44 62 79	55 43 87	44 40 67	0	0	56 62 78	稀有装备 法方通关 禁 题
リーチの アランヘルシュ 写写刀 以行者の刻 リヴァイハンダー ・一ヴァティン ブェランダル	2830 4490 5930 \$5600	1347 2079 4680	44 62 78 86	55 43 67 66	44 40 67 90	0 0	0	55 62 78 90	
リテンペルシュ リラス は行者の新 ヴァイハンダー ・ヴァティン ブェランダル	2830 4490 5930 \$5600	1347 2079 4680	44 62 78 86	55 43 67 66	44 40 67 90	0 0	0	55 62 78 90	
7ランヘルン エ 7月刀 (竹香の刻 ・ヴァイルンダー ・ヴァテイン ・マランダル 7年刀 ・イフ	2830 4490 5930 15800	1347 2079 4680 一 不明	44 62 78 86 99	55 43 67 66 99	44 40 67 50 99	0 0 0 0	0 0 0 0	56 62 78 90 99	
1年金 7ランヘルン 2 7月3月 (行者の刻 ヴァイルンダー - ヴァティン ア・ファラル 1年7 19 ジェナス	2830 4490 5930 15800	1347 2079 4680 一 不町	44 62 78 86 99	55 43 67 66 99	44 40 67 90 99 38 47	0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	55 62 78 90 99 47 58	
7ランヘルン エ 7月刀 (竹香の刻 ・ヴァイルンダー ・ヴァテイン ・マランダル 7年刀 ・イフ	2830 4490 5930 15600 	1347 2079 4680 - 本町 705 1746	44 62 78 86 99	55 43 67 66 99	44 40 67 50 99	0 0 0 0	0 0 0 0	56 62 78 90 99	

	大太刀	14900	4470	78	51	66	0	0	78		1
	布都御魂	89000	26700	95	86	B1	0	0	95	稀有装备	-
	400					-				PP 73 46 pq	107
	<u> </u>				_						
	ショテル	2160	648	42	0	47	. 0	. 0	. 0		i.
'	シックル	5870	1761	60	0	48	0	0	0		
	グリムリーバー	13800	4140	69	0	77	0	0	0		
	枪									*	63
Н	-				_						1
	ウインゲトスヒブ	1130	339	0	26	40	30	, 0	40	+	
ŀ	ハーフバイク	1920	578	0	32	45	27	0	45		
ш	リッキベリン	2430	729	0	33	39	55	a	55		
	十文字枪	3320	996	0	43	51	36	0	51		-
	ラッカ	-	1629	C	44	58	35	0	SB		1
	ENA	7940	2382	0	36	46	71	0	75	_	-
	コルセスカ	9100	2730	0	54	87	44	0	67	-	1
	1111-71-1	1	4080	0	46	76	38	0	78		1
1	光晕	-	23310	0	60	85	77	0	85	00 to 10 to	- {
1	元率	_	23310		150	40	//		80	稍有装备,《真三	
1		20000						-	-	国光双》是彩	4
п	グングニル	78500	23550	0	80	89	88	0	89	稀有装备	
١.	炎枪業後鸣	80800	24240	0	78	92	84	0	92	稀有裝备。《战国	
	-		1							无双》真田幸村	
	龙胆	80900	24270	0	69	92	78	0	92	《真三国无纹》起之	=
	蛇矛	-	25770	0	85	95	62	0	95	稀有装备 《真三	1
1	-									国无双洲飞	
1	斗尖荒閘吐	1-	27270	0	68	98	69	0	98	精有装备 《旋回	1
-	1 STATE WITH				-		va		00		
	プリュー※※	+_		0	686		ywo .		-	元双》本多忠胜	- 1
		10		0	100	96	796	0		枪匠情节入手	
	73										
1	X1 1 17	-	30	45	1000	56	1	0	100		
1	グランドアダサ	15500	Married .	62	70	78	0	0	78	1	1
	X-1		1			,,,	-	-			-5
	時士枪		,								
	キャントルスティック	2320	1000	0	0	48	0	0	. 0	1	
	ニームオザ	5090	1527	0	0	58	0	a	0		"
1	ランス	9520	2856	0	0	69	0	0	0	-	1
L	ヘビーランス	_	-	0	0	84	0	a	D		1
ı	便工八千载	-		0	0	91	0	0	0	稀有装备 《战国	1
1	Discount of and						-		"		
}	liva sa				1					无双加差并长政	
	长枪										0
1	1517	1910	573	Q	, 0	46	0	0	0		
1	オウルバイク	5090	1527	0	0	58	0	0	0		1
	71 +1117	12800	3780	0	0	75	0	0	0		1
	41815	-	28200	0	0	92	0	0	0	Tilk vise bisk she	1
	-		20200	-	10	Dre.			1 4	稀有裝备	
	秋										A
	バルナザン	1080	316	32	34	40	0	0	0	1	Т
	ヴォウジェ	1650	555	38	41	45	0	0	0		1
	ハルハード	2930	879	40	50	45	0	D	Q		1
	月牙	4300	1290	41	44	55	0	0	0		1
	較	7180	2154	54	57	63	0	. 0	0	1	1
2	9(7)	-	-	56	42	48	0	0	0		1
		10600	3240	64	71		0		_		
04.		-				80		0	0		
	ルクエルンハンマー	15200	4580	55	76	79	0	0	0	FR 40 11 1	
	岩雕	73600	22080	87	78	78	0	0	0	稀有裝备	
	青龙征月刀	87300	26190	95	90	90	0	0	0	稀有裝备 《真三	- 4
										国无双》关羽	1
	方关面戦	-	-]	100	100	100	0	0	0	稀有装备。《真_	
										国无双》吕布	h
	業		******			1					3
1		2400	720	0	.44	-	21	0	0		
	フランンスカ	2400	720	0	41	0	54	0	0	p	-
	タバール	3090	927	0	51	0	43	0	0		
	トマホーク	7830	2289	0	55	0	59	0	0		-
-	ヘビーアックス	-	3480	0	73	0	58	0	0		
	青手斧									j:	
	クレセントア・クス	2850	, 855	0	50	0	0	0	50	The second second	
	パルディッシュ	7870	2361	0	65	0	-		_		- 4
		_	1 1				0	0	85		-
	大使	18800	5640	0	85	0	0	0	85		
	ハトクラブ	2540	762	0	49	0	0	0	0	1	
	312	4760	1428	0	57	Q T	0	0	0	-	
	鉄機	9520	2856	0	69	0	0	0	0		-
		14200	4260	0	78	0			0		-
	ボーンタラッシャー	19200	7200	0	745	U	0	0	U		
	原手模										
	モ コングスター	2610	783	0	49	0	0	0	49		7
	スレッジハンマー	6260	1878	0	51	0	0	0	61		1
	フォスファー	13300	3990	0	76	0	0	ó	76		1.
	全碎棒	80900	24270	0	93	0	q	0	93	是有些生	1
	大幅伊武敏	-	25800	0	95	0	0	0	T	稱有裝备。 研查效益 / B.B.	
	A THE OF SCHOOL		20000	U	80	4	0	U	.95	稀有裝备、《战国	
	1									无双》岛津义弘	-

F T .

スリング									
スタップスリング	2840	852	0	45	0 1	0	50	0	
ハードンヤフト	10100	3030	0	63	0	0	70	0	
姐号									
ショートボウ	1550	485	0	0	0	44	0	0	
ハンターボウ	4440	1332	0	0	0	56	0	0	
うと トファイヤ	11000	3300	0	0	0	72	0	0	
5								بنجدد	oracin unanimos
强化号	3020	906	0	0	0	Бt	0	0	
コンポジャトボウ	10000	3000	0	0	0	70	0	0	Oil, raine stafe day.
ロヒング・トの弓			-		0	61	0	-	稀有裝备。
长马		0.00		-					
スナイグボウ	2320 5790	1737	0	0	0	48 60	0	0	
大号 和弓	13100	3930	0	0	0	76	0	0	
天之麻迦古弓	-	22290	0	0	0	85	0	0	稀有装备,《故国
									无双相能
實上物	† -	1- 1	0	0	0	89	0	0	弓神情节入手
4			and the second						
クロスポウ	3020	906	0	Q	0	51	0	0	
アルバレスト	10500	3150	0	0	0	71	0	0	
ウィリアムテルの音	-	24980	0	0	0	82	Ö	0	稀有装备、
東等			-						
ウイートラス	3840	1152	0	0	0	54	0	0	
ハイウインドラス	14200	4260	0	0	0	78	0	0	
検									
マッチロ カガン	4130	1239	a	O	0	0	55	O	_
フリントロックガン	**	4440	0	٥	0	D	79	0	
狱焰火具 土	-	26590	0	0	0	0	89	0	稀有奖备 (故国
THE			-						无双\杂资孙市
炮	,		HA of C	,					
ハントカノン	2540	782	Ů.	0	0	0	49	0	
アーケバサリー	6920	2078	0	0	0	0	63	0	
ブーケイハス		-	U	1 0	0	v	82	u	
火枪		1							
ファイヤ ラッス		-	0	60	57	0	53 71	0	
业火	_			00	37	U	/1	U	
The second	3110	650		1 0					
オークワント	2110	633	0	0	0	0	0	47	
オークワント マジックワンド	2110	1527	0	0	0	0	0	58	
オークワント		+ 1		0	0			_	
オークワントマジェクワンド		1527	0	0	0	0	0	58	
オークワント マジックワンド ケリュケイオン		1527	0	0	0	0	0	58	植类情推
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称	5090	1527 3450	0	0	0	0	0	73	相关情报
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称	5090	1527 3450	0	0	0	0	0	73	相关情推
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称 中型暦	6090	1527 3450	0 0	3 8	0 0 5 交	0	0 0	73	相关情推
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称 中刊暦 バックラー ターヴァトシールド アダルガ	1190 1680	3450 3450 357 498	0 0 4 4 5	3 5 7	2 3 5	0 0 4 5 6	3 4 5	3 3 5	相关情推
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称 中刊暦 バックラー ターヴァトシールド アダルガ バイスングシールド	1745 1190 1660 2290	3450 3450 357 498 684	0 0 4 4 5 8	3 8 7	2 3 5 4	0 0 4 5 6 4	3 4 5 4	3 3 3 4	相关情推
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称 中型暦 バックラー ナーヴァトシールド アグルガ バイミングシールド 調の版	1190 1660 2280 3630	397 498 684 1089	0 0 4 4 5 8	3 5 7 4 6	2 3 5 4 7	0 0 4 5 6 4	3 4 5 4 5	3 3 3 4 4	相关情推
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称 中型暦 パックラー ターデルド アゲルド パイオンデシールド 銅の版 鉄の脂	1745 1190 1660 2290	3450 3450 357 498 684	0 0 4 4 4 5 6 8	3 5 7 4 6 6	2 3 5 4 7 7 7	0 0 4 5 6 4	3 4 5 4 5 5	3 3 3 4 4	相关情推
オークワント マジックワンド ケリュケイオン イリュケイオン 本の リーグットシールド マグルガ バイスンデシールド 側の成 アスヒス	1190 1660 2280 3630	397 498 684 1089	0 0 4 4 5 8	3 5 7 4 6	2 3 5 4 7	0 0 4 5 6 4 8	3 4 5 4 5	3 3 4 4	相关情推
オークワント マジックワンド ケリュケイオン イリュケイオン 本の リーク リーグットシールド マグルガ バイオンデシールド 別の成 でスヒス	1190 1660 2280 3630 4050	357 498 684 1069 1215	4 4 5 6 8	3 8 7 4 6	2 3 5 4 7 7 8	0 0 4 5 6 4 8 8	3 4 5 4 5 5 5 5	3 3 3 4 4 4	相关情推
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称 中型階 パックラー ナーヴットシールド 明の順 アスとス ヒーターSールド	1190 1660 2280 3630 4050 11700 19600	367 397 498 684 1069 1215	0 0 4 4 5 8 8 7 10 13	3 8 7 4 6 8 9	2 3 5 4 7 7 8 8 13	6 6 4 5 6 4 1	0 0 0 3 4 5 4 5 5 8 8 13	3 3 3 5 4 4 4 8	
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称 中型階 パックラー オーヴットシールド 野田	1190 1660 2280 3630 4060 8220 11700	357 496 684 1069 1215 2466 3510	0 0 4 4 4 5 8 8 7 10 13	3 5 7 4 6 8 10	2 3 5 4 7 7 8 8	6 6 6 4 8 7 11	3 4 5 4 5 6 8	3 3 3 4 4 4 4 8 9	柳有装备.《真空
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 各体 中型暦 バッケットシールド カラー オーグットシールド 側の順 アスとス と一分ッカー レータット カート フィンタールド ロ報スト カーカト	1190 1660 2280 3630 4050 8220 11700 19800	357 498 684 1069 1215 2486 3510 5880 24540	4 4 5 8 8 7 10 13 16	3 5 7 4 6 9 10 10 14	2 3 5 4 7 7 8 8 13 14	0 0 4 5 6 4 8 8 7 11 11 14	3 4 5 5 6 5 8 13	3 3 3 5 4 4 4 4 8 9 13	- 柳有载备。《真⊆ 国无双》
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称 中型暦 バックットシールド ボークの ボーグ・ルデジールド 側の 間で ストータールド ロリストース トーダーシールド ロリストース トーダーシールド ロリストース アストーター所 ストーター所 ストータールド	1190 1660 2280 3630 4050 11700 19600	357 498 684 1068 1215 2466 3510 5880	0 0 4 4 5 8 8 7 10 13	3 5 7 4 6 8 10	2 3 5 4 7 7 8 8 13	6 6 6 4 5 8 7 11 51	0 0 0 3 4 5 4 5 5 8 8 13	3 3 3 5 4 4 4 4 8 9	柳有装备。《真空
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称 中型暦 バッケットシールド カラー オーゲルンデシールド 側の間 アスとっス と一切の形 フェナーシールド 白リスト イージス 大型暦	1190 1660 2280 3630 4060 8220 11700 19600	357 498 684 1088 1215 2486 3510 5880 24540	0 0 0 4 4 4 5 6 8 7 10 13 16 19	3 5 7 4 6 6 9 10 10 14 18	2 3 5 4 7 7 8 8 13 14 17	0 0 4 5 6 4 8 8 7 7 11 11 14 16	3 4 5 4 5 5 5 5 8 13 18	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13	- 柳有载备。《真⊆ 国无双》
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称 中型 ニックットシールド ディージャールド カー カー・ディールド カー カー・ディールド カー カー・ディールド カー カー・ディールド オー ジス スクトルム	1190 1660 2280 3630 4050 11700 19600	357 498 684 1069 1215 2466 3510 24540 不可	0 0 4 4 5 6 8 7 10 13 16 19	3 5 7 4 6 6 9 10 10 14 18	2 3 5 4 7 7 8 8 8 13 14 17	0 0 0 5 6 4 8 8 7 7 11 11 14 16	3 4 5 4 5 5 5 5 5 7	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13 19	- 柳有载备。《真⊆ 国无双》
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称 中型 バックラー ナーヴァング カールド 一切の順 アスセーシの場 アスセーシの場 フスセーシの場 イージス 大型 トーウィール ス アン・カール	1190 1660 2280 3630 4060 8220 11700 19600	357 498 684 1069 1215 2486 3510 5880 24540 不可	4 4 5 8 8 7 10 13 16 19	3 5 7 4 6 6 9 10 10 14 18	2 3 5 4 7 7 8 8 13 14 17	6 6 4 8 8 7 11 14 16	3 4 5 5 5 5 5 8 8 13 16	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13 19	- 柳有载备。《真⊆ 国无双》
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称 中型 バックラー ナーゲルンデシールド カリの臓 アスケーション・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1190 1660 2280 3630 4050 11700 19600	357 498 684 1069 1215 2466 3510 24540 不可	0 0 4 4 5 6 8 7 10 13 16 19	3 5 7 4 6 6 9 10 10 14 18	2 3 5 4 7 7 8 8 8 13 14 17	0 0 0 5 6 4 8 8 7 7 11 11 14 16	3 4 5 4 5 5 5 5 5 7	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13 19	- 柳有载备。《真⊆ 国无双》
オークワント オマクワンド ナリュケイオン 名称 中型 ラー ナーグリング・カド ナーグルングシールド 切の間 ストーがのストーシールド 白りル時 イージ暦 ムトーシース アレーナールト オージア カー・ナールト オージア カー・ナールト オージス カー・ナールト 大スグレンナールト 大スグレンナールルン 発兵用暦	1190 1660 2280 3630 4060 8220 11700 19800	357 498 684 1069 1215 2486 3510 5880 24540 不可 1965 3480 5400	0 0 0 4 4 4 5 6 8 7 10 13 16 19 20	3 5 7 4 6 6 9 10 10 14 18 20	2 3 5 4 7 7 8 8 13 14 17 20	6 6 4 8 8 7 11 11 14 16	3 4 5 5 5 5 8 8 13 16	3 3 3 5 4 4 4 4 8 9 13 19	- 柳有载备。《真⊆ 国无双》
オークワント マジックワンド ケリュケイオン 名称 中型 「ハックラー ナーグリールド データー・ オークの 「ア・イーク 「ア・イール 「ア・イール 「ア・イール 「ア・イール 「ア・イール 「ア・イール 「ア・イール 「ア・イール 「ア・イール 「ア・イール	1190 1660 2280 3630 4050 8220 11700 19600	367 496 684 1069 1215 2486 3510 5880 24540 不可 1965 3480 5400	0 0 0 4 4 4 5 8 8 7 10 13 16 19 20	3 5 7 4 6 6 9 10 10 14 18 20	2 3 5 4 7 7 8 8 13 14 17 20	6 6 4 8 8 7 11 14 16 20 8 13 12	3 4 5 5 5 5 9 8 13 16 20	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13 19	- 柳有载备。《真⊆ 国无双》
オークワント オマクワンド ケリュクイオン 名称 中型 一	1190 1660 2280 3630 4050 8220 11700 19600	367 498 684 1069 1215 2486 3510 5880 24540 不可 1965 3480 5400	0 0 0 4 4 4 5 8 8 7 10 13 16 19 20 20 14	3 5 7 4 6 6 8 9 10 10 14 18 20	2 3 5 4 7 7 6 6 13 14 17 20	0 0 0 4 5 6 4 4 5 8 7 11 11 14 16 20	3 4 5 5 5 5 9 8 13 16 20	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13 19 20	- 柳有载备。《真⊆ 国无双》
オークワント オマクワンド ケリュケイオン 名称 中型 酒 パックラー ナーグルンデシールド 変別の のは、ステールド イオンデシールド カリンボール ない カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カ	1190 1660 2280 3630 4050 8220 11700 19600	367 496 684 1069 1215 2486 3510 5880 24540 不可 1965 3480 5400	0 0 0 4 4 4 5 8 8 7 10 13 16 19 20 14 14 17	3 5 7 4 6 6 8 9 10 10 14 18 20 8 12 13	2 3 5 4 7 7 6 8 13 14 17 20	0 0 0 4 5 6 4 5 8 7 11 11 14 16 20	3 4 5 5 5 5 9 8 13 16 20	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13 19	- 柳有载备。《真⊆ 国无双》
オークワント オマクワンド ケリュケイオン 名称 中型 酒 ラー・ナー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー	1190 1660 2280 3630 4050 8220 11700 19600	367 498 684 1069 1215 2486 3510 5880 24540 不可 1965 3480 5400	0 0 0 4 4 4 5 8 8 7 10 13 16 19 20 14 14 17	3 5 7 4 6 6 8 9 10 10 14 18 20 8 12 13	2 3 5 4 7 7 6 6 13 14 17 20	0 0 0 4 5 6 4 5 8 7 11 11 14 16 20	3 4 5 5 5 5 9 8 13 16 20	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13 19 20	- 柳有载备。《真⊆ 国无双》
オークワント オマクワンド ケリュケイオン 名称 中型 酒 ラー・ナー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー	1190 1660 2280 3630 4050 8220 11700 19600	367 498 684 1069 1215 2486 3510 5880 24540 不可 1965 3480 5400	0 0 0 4 4 4 5 8 8 7 10 13 16 19 20 14 14 17	3 5 7 4 6 6 9 10 10 14 18 12 13 8 11 14	2 3 5 4 7 7 6 8 13 14 17 20	6 6 4 8 8 7 11 11 14 16 20 11 12 14 14 15 15 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16	0 0 0 3 4 5 5 5 5 5 5 8 13 18 20 7 8 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13 19 20	- 柳有载备。《真⊆ 国无双》
オークワント オークワント オークワンド ケリコンク・ア ケリコンク・ア カー・ア カー・ア カー・ア カー・ア カー・ア カー・ア カールド カールド カールド カールド カールド カールド カー・ア カート カー・ア スプレンテ カー・ア カールド カー・ア スプレンテ カー・ア カールド カールド カールド カールド カールド カールド カールド カールド	1190 1660 2280 3630 4050 11700 19800 	357 498 684 1068 1215 2486 3510 5880 24540 不可 1965 3480 5400	0 0 0 4 4 4 5 6 8 7 10 13 16 19 20 20 14	3 5 7 4 6 6 9 10 10 14 18 12 13 8 11 14	2 3 5 4 7 7 8 6 6 13 14 17 20	6 6 4 8 8 7 11 11 14 16 20 11 12 14 14 15 15 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16	0 0 0 3 4 5 5 5 5 5 5 8 13 18 20 7 8 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13 19 20	様有装备。《陶三 国无双》連彩 "女神の順"情节入平
オークワント オークワント オークワンド ケリュケイオン 全体 中型 ニックット カー・デール スプレン カー・デール カー・デール スプレン カー・デール スプレン スプレン スプレン カール スプレン スプ	1190 1660 2280 3630 4050 11700 19800 	357 498 684 1068 1215 2486 3510 5880 24540 不可 1965 3480 5400	0 0 0 4 4 4 5 6 8 7 10 13 16 19 20 20 14	3 5 7 4 6 6 9 10 10 14 18 12 13 8 11 14	2 3 5 4 7 7 8 6 6 13 14 17 20	6 6 4 8 8 7 11 11 14 16 20 11 12 14 14 15 15 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16	0 0 0 3 4 5 5 5 5 5 5 8 13 18 20 7 8 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13 19 20	様有装备。《陶三 国无双》連彩 "女神の順"情节入平
オークワント オークワント オークワンド ケリュケイオン 全体 中型 ニックット カー・デールド カー・デール スケレンチ カー・デール カルマンニ カルシールド カルマンニ カルシールド スケレンチ カルマンニ カルシールド スケレンチ カルマンニ カルシールド スケレンチ スケート スケレンチ スケート	1190 1680 2280 3630 4050 11700 19800 11800	357 498 684 1068 1215 2486 3510 5880 24540 不可 1965 3480 5400	0 0 0 4 4 4 5 6 8 7 10 13 16 19 20 20 14	3 3 5 7 4 6 6 8 9 10 10 11 11 11 12 12 13	2 3 5 4 7 7 8 6 6 13 14 17 20	6 6 4 8 8 7 7 11 14 16 20 11 12 14 14 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15	0 0 0 3 4 5 5 5 5 5 5 8 8 13 18 20 7 8 8 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13 19 20	様有装备。《陶三 国无双》連彩 "女神の順"情节入平
オークワント オークワント オークワンド クリュケイオン 名称 中型	1190 1680 2280 3630 4050 11700 19800 11800	357 498 684 1069 1215 2486 3510 5880 24540 不可 1965 3480 5400	0 0 0 4 4 4 5 6 8 7 10 13 16 19 20 20 14 14 17	3 5 7 4 6 6 6 9 10 10 11 14 18 20 8 12 13	2 3 5 4 7 7 8 8 13 14 17 20 10 9 15 15 15 17 20 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	0 0 0 57 4 5 6 4 5 8 7 11 11 14 16 20 11 11 12 11 12 11 12 11 12 11 14 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15	3 4 5 5 5 5 5 8 8 13 16 20 7 8 10 12 23 3 3	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13 19 20	様有装备。《陶三 国无双》連彩 "女神の順"情节入平
オークワント オークワント オークワント オークワント ケリュケイオン 名称 中型 ラー・ メークア カー・	1190 1660 2280 3630 4060 8220 11700 19600 	357 498 684 1069 1215 2466 3510 24540 7年到 1965 3480 5400 2418 4140 6300	0 0 0 4 4 4 5 6 6 7 10 13 16 19 20 20 14 14 17	3 5 7 4 6 6 9 10 10 14 18 20 8 12 13	2 3 5 4 7 7 8 8 13 14 17 20 10 9 16 13 15	6 6 4 8 8 7 11 14 16 20 20 11 12 14 15 3 3 3 3	3 4 5 5 5 5 8 8 13 16 20 7 8 8 10 12	3 3 3 5 4 4 4 4 4 8 9 13 19 20	様有装备。《陶三 国无双》連彩 "女神の順"情节入平

		1 -				_	-	
プラックホーン		7	9	. 8	7	7	7	
デザ トフード		9	12	11	10	-8	- 11	
麻査兜	4830	9	8	7	7	7	9	
ゴールドホーン	5370	8	10	9	8		8	
名工のパシネット	5750	10	8	9	10	9	7	
北海の王		11	12	13	8	12	9	
		13		_		_	13	
黑漆涂头形兜	-	+ .	11	10	10	10		
ノーブルホワイト		14	10	12	12	14	9	
冠雪	10000	13	- 11	9	14	- 11	14	
月影のフード	12700	12	18	14	13	- 11	15	
黄金头形兜	14200	17	14	13	14	13	17	
晩のパンネット		17	13	14	16	15	12	
99	19200	19	16	13	20	15	20	
·エイドアーメット		19	13	16	18	19	12	
		17	22	20	18	15	21	
太阳のフ・ド	-	_		_	-			
ギャッラルホルン		20	21	2	15	21	16	
ドラゴントクース	-	18	17	19	12	17	13	稀有裝备
大日照光		22	18	15	23	17	23	稀有装备
4. 1 14412	-	23	16	20	20	23	15	得有装备
多体验量								100,000
身体防具		-						
ソフトレザー		7	20	8	7	5	7	
ハードレザー	2000	14	18	14	13	13	13	
チェインメイル	2370	17	18	14	-14	15	14	
アルケミックレザー	3890	15	22	18	15	11	22	
ハイドスケイル	4020	16	19	20	15	20	20	
		20	15	16	17	18		
単数のチェインメイル	-		<u> </u>					
ブレートアーマー	4820	22	17	19	21	20	15	
資金のチェインメイル	1	23	24	18	18	20	19	
南蛮調	7960	26	22	20	21	20	26	
名工の館		28	21	24	27	25	20	
獅子の毛皮	8870	22	27	25	21	22	21	
ベアハイド		21	25	23	20	21	20	
1 3 - 2		23	30	27	24	21	29	
	11600	27	29	32	21	29	22	
バイキングメイル	11000	1	1	1.00				
展漆涂佛網		32	27	24	26	24	32	
正輪士の観	14200	34	24	29	29	34	22	
明護止水		32	27	22	- 34	26	34	
雌士のバースース		27	36	32	29	25	34	
レタックプレート	19100	38	29	32	36	34	27	
黄金休期		38	32	29	30	29	38	
リヴァイアサン	21100	34	36	40	28	38	28	
	1	1						
アポカリブス	22400	40	28	34	34	40	28	
影丸	24500	40	34	27	42	32	42	
英雄のパースース	54600	33	44	40	35	31	42	程有效各
T# 10, T-T-		46	32	39	39	46	30	梯有装备
エインヘリア	1	39	41	46	30	41	32	稀有裝备
帝释天		44	37	30	46	35	48	棉有装备
		-	-					
手部防具								
n 120 and								
レザーブローブ		4	6	4	4	3	4	
ハードグローブ	1800	4	5	4 7	4	3	4	
	1800	_						
ハードグローブ ナニインアーム	2020	7	9	7	6	ø	6	
ハードグローブ チェインアーム アルケミ・クテローフ	2020 2930	7 9 8	9	7 7 9	6 7 8	6	6 7 11	
ハードグローブ チェインアーム アルケミックテローフ 単鉄のチェインアーム	2020 2930	7 9 8 10	9 11 10	7 7 9 8	8 7 8 8	6 9	6 7 11 8	
ハードグローブ チェインアーム アルケミ・ケテローフ 屋装のチェインアーム シーサーベント	2020 2930 2970	7 9 8 10 8	9 11 10	7 7 9 8	6 7 8 8	6 6 9	6 7 11 8 8	
ハードグローブ ナエインアーム アルケミ・ウブローフ 温敏のチェインアーム シーサーベント ガントレット	2020 2930 2970 3490	7 9 8 10 8	9 11 10 10 8	7 7 9 8 10	8 8 8 8	6 9 10	6 7 11 8 8	
ハードグローブ チェインアーム アルケミ・ケテローフ 屋装のチェインアーム シーサーベント	2020 2930 2970 3490	7 9 8 10 8 11	9 11 10 10 8 12	7 7 9 8 10 9	6 7 8 8 10	6 9 10 10	6 7 11 8 8	
ハードグローブ ナエインアーム アルケミ・ウブローフ 温敏のチェインアーム シーサーベント ガントレット	2020 2930 2970 3490	7 9 8 10 8 11 11	9 11 10 10 8 12	7 7 9 8 10	8 8 8 8	6 9 10	6 7 11 8 8	
ハードグローブ ナエインアーム アルケミ・ウブローフ 無数のチェインアーム シーサーベント ガントレット 資金のチェインアーム	2020 2930 2970 3490 4190	7 9 8 10 8 11	9 11 10 10 8 12	7 7 9 8 10 9	6 7 8 8 10	6 9 10 10	6 7 11 8 8 10	
ハードグローブ チェインアーム アルケミックアローコ 国鉄のチェインアーム シーサーベント ダントレット 関金のチェインアーム ブラックサーベント	2020 2930 2970 3490 4190	7 9 8 10 8 11 11	9 11 10 10 8 12	7 7 9 8 10 9	8 8 8 10 9	6 9 10 10 10	6 7 11 8 8 8 10	
ハードグローブ チェインアーム アルケミックローフ 風飲のケエインアーム シーサーベント ガントレット 関金のチェインアーム ブラックサーベント (機能等 ゴールトサーベント	2020 2930 2970 3490 4190	7 9 8 10 8 11 31 10	9 11 10 10 8 12 12 11 13	7 7 9 8 10 9 12 10	8 8 8 10 9 10	6 9 10 10 10 10	6 7 11 8 8 8 10	
ハードグローブ チェインアーム アルケミックグローフ 画教のチェイノアーム シーサーベント ガントレット 開金のチェイノアーム ブラックサーベート 独核雑字 ゴールトサーベット ヴァンプレイス	2020 2930 2970 3490 4190 4870	7 9 8 10 8 11 11 10 13 11	9 11 10 10 10 8 12 12 11 13	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13	8 8 8 10 9 10 10	6 9 10 10 10 10 10	6 7 11 8 8 8 10 10 10 13 11 10	
ハードグローブ チェインアーム アルケミ・クグローフ 画教のチェイノアーム シーサーベント ガントレット 間全のチェイノアール ブラ・クサーベート (機械 建字 ゴール・ナーマーフレイス パワーフィスト	2020 2930 2970 3490 4190 4870	7 9 8 10 8 11 11 10 13 11 14	9 11 10 10 8 12 12 13 13 13	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 18	8 8 8 8 10 9 10 10 11 13	6 9 10 10 10 10 10 10 11 13 (4	6 7 11 8 B B 10 10 13 11 10 11	
ハードグローブ チェインアーム アルケミ・カケローフ 融鉄のチェイノアール シーサーベント ガントレット 同金のチェイノアール ガラ・フサーベント 鉄板築等 ゴ ルドサーヘット ヴァンプレイス パワーフィスト デザートガード	2020 2930 2970 3490 4190 4870	7 9 8 10 8 11 11 10 13 11 14 14	8 11 10 10 8 12 12 11 13 13 14	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 18	8 8 8 10 9 10 10 11 13 10	6 9 10 10 10 10 10 11 13 (4	6 7 11 8 8 8 10 10 11 11 10 11 14	
ハードグローブ チェインアーム アルケミ・カケローフ 開放のチェインアール シーサーベント ガントレット 同会のチェインアール ブラ・フサーベント 快枝 築手 ガートガード デザートガード 瞬頃 被迷手	2020 2930 2970 3490 4190 4870	7 9 8 10 8 11 11 10 13 11 14 11 16	8 11 10 10 8 12 12 11 13 13 14 15	7 9 8 10 9 12 10 13 12 16 14	8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12	6 9 10 10 10 10 10 11 13 (4 11	6 7 11 8 8 8 10 10 13 11 10 11 14	
ハードグローブ チェインアーム アルケミックローフ 国教のチェインアーム シーサーベント 耐金のチェインアーム ガントレット 両金のチェインアーム ブラックサーベート ヴァーフィット ボワーフィット 動領技法手 白魔の選手	2020 2930 2970 3490 4190 4870 7470 7830	7 9 8 10 8 11 10 13 11 14 11 18	9 11 10 10 8 12 12 13 13 15 14 15	7 9 8 10 9 12 10 13 12 18 14 12	8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12 13	6 8 9 10 10 10 10 10 11 13 (4 11 12 13	6 7 11 8 8 8 10 10 13 11 10 11 14 16	
ハードグローブ チェインアーム アルケミ・カケローフ 開放のチェインアール シーサーベント ガントレット 同会のチェインアール ブラ・フサーベント 快枝 築手 ガートガード デザートガード 瞬頃 被迷手	2020 2930 2970 3490 4190 4870	7 9 8 10 8 11 11 10 13 11 14 11 16	8 11 10 10 8 12 12 11 13 13 14 15	7 9 8 10 9 12 10 13 12 16 14	8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12	6 9 10 10 10 10 10 11 13 (4 11	6 7 11 8 8 8 10 10 13 11 10 11 14	
ハードグローブ チェインアーム アルケミックローフ 国教のチェインアーム シーサーベント 耐金のチェインアーム ガントレット 両金のチェインアーム ブラックサーベート ヴァーフィット ボワーフィット 動領技法手 白魔の選手	2020 2930 2970 3490 4190 4870 7470 7830	7 9 8 10 8 11 10 13 11 14 11 18	9 11 10 10 8 12 12 13 13 15 14 15	7 9 8 10 9 12 10 13 12 18 14 12	8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12 13	6 8 9 10 10 10 10 10 11 13 (4 11 12 13	6 7 11 8 8 8 10 10 13 11 10 11 14 16	
ハードグローブ チェインアーム アルタミックローフ 国教のチェインアーム シーサーベント ガントレット 関金のチェインアーム ブラックサーベント ヴァンーフィスト デザートンプレイス パデザート 国職の選手 ハラディンアーム	2020 2930 2970 3490 4190 4870 7470 7830	7 9 8 10 8 11 10 13 11 14 14 11 16 16 17	9 11 10 10 8 12 12 13 13 13 14 15 14	7 7 9 8 10 9 12 10 13 12 16 14 12 11	8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12 13 17	6 8 9 10 10 10 10 10 11 13 14 11 12 13 17	8 8 10 10 13 11 10 11 14 16 17 11	
ハードグローブ チェインアーム アルケミックグローフ 展覧のチェインアーム シートレット 樹かトエインアーム オラ・カサーへ、ト 横載 第年 イ ルトサーベット ヴァンアレイス パザートガード 翻載 第年 、ラディアーム 観用の第二十 仮用のボントレット	2020 2830 2870 3490 4190 4870 7470 7830 9120 10800 11700	7 8 10 8 11 11 10 13 11 14 11 16 16 17 14 19	10 10 10 10 12 12 13 13 13 15 14 15 14 14 12 18	7 7 9 8 10 9 12 10 13 12 16 14 12 11 14	8 7 8 8 8 10 9 10 11 13 10 12 13 17 14 14 18	6 U 6 9 10 10 10 10 10 11 13 14 11 12 13 17	8 8 10 10 13 11 10 11 14 16 17 11 17	
ハードグローブ チェインアーム アルケミックグローフ 展覧のチェイノアーム シートレット ガントレット 対シトレット は かまキーヘット ヴァントファイスト グアートガード 温頼のボントレット 観視の第チームット 仮見のボントレット 金銭鉄第手 のオントレット 金銭鉄第手	2020 2830 2870 3480 4190 4870 7476 7830 9170 10800 11700 12200	7 8 10 8 11 11 10 13 11 14 11 16 16 16 17 14 19	9 9 11 10 10 8 12 12 13 13 13 15 14 15 14 14 12 18	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 16 14 12 11 14 16 18	8 8 8 10 9 10 11 13 10 12 13 17 14 14 18 15	6 U 6 9 10 10 10 10 10 11 13 14 11 12 13 17 14	6 7 11 8 8 8 10 10 13 11 10 11 14 16 17 11 12 13 19	
ハードグローブ チェインアーム アルケミックグローフ 無数のチェイノアーム シートトレット 関金のチェイノアーム ガラ・ファート ガラ・ファート ガアートガード 漫画のイント 観報(第年 一、大学 一、大学 一、大学 一、大学 一、大学 一、大学 一、大学 一、大学	2020 2830 2870 3490 4190 4870 7470 7830 9170 10800 11700 12200 13300	7 8 10 8 11 11 10 13 11 14 11 16 18 17 14 19 19	9 9 11 10 10 10 8 12 12 12 13 13 13 14 15 14 14 12 18 14 18 17	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 16 14 12 11 14 16 18 14	8 8 8 10 9 10 11 13 10 12 13 17 14 14 18 15 21	6 U 6 9 10 10 10 10 10 11 13 14 11 12 13 17 14 1B	6 7 11 8 8 8 10 10 10 11 11 14 16 17 13 19 21	
ハードグローブ チェインアーム アルケミックアローフ 圏鉄のチェインアーム シーサーベット 関金のチェインアーム ブラックサーベット ブラックサーベット ブラックサーベット ブアプーカード 温頼のディント 観音のボント 観音のボント 観音のボント でアフーガード 観音のボント 観音のボント でアプーム 観音のボント 観音のボント でアプーム 観音のボント でアプーム 観音のボント でアプーム でアプーム でアプーム を選手 ハラのボント でアプーム でアプーム でアプーム を選手 ハラアーム を選手 アラック でアーム でアーと でアーム でアーと でアーム でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと	2020 2830 2870 3480 4190 4870 7630 9170 10600 11700 12200 13300 14400	7 9 8 10 8 11 10 13 11 14 11 16 18 17 14 19 19 19 20 20	9 9 11 10 10 10 8 12 12 12 13 13 14 15 14 14 14 14 14 18 14 18	7 7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 18 14 12 11 14 16 16 14	8 7 8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12 13 11 17 14 14 18 15 21	6 U 5 9 10 10 10 10 10 11 13 14 11 12 13 17 14 11 18 20	6 7 11 8 8 8 10 10 13 11 11 14 16 17 11 17 11 17 11 17 11 17 17 17 17 17	
ハードグローブ チェインアーム アルケミックアーム シーサーベット 関金のチェインアーム ガントレット 関金のチェインアーム ガントレット オラ・クサーベート ガラ・クサーベート ガラ・クサーベート ボデート 観点のチェインアーム ボデート でアファイガード 独職のディント 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム でアープ・アーム でアープ・アーム でアープ・アーム でアープ・アーム でアーム でアースト で変更を を で変更を で変更を を で変更を を で変更を を で変更を を を で変更を を を を を を を を を を を を を を	2020 2830 2870 3490 4190 4870 7470 7830 9170 10800 11700 12200 13300	7 9 8 10 8 11 11 10 13 11 14 11 16 16 17 14 19 19 19 20 20	9 9 11 10 10 8 12 12 13 13 14 15 14 14 12 18 14 15 16 17 18 18 18 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 16 14 12 11 14 16 16 14 14 17 20	8 7 8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12 13 17 14 14 18 15 21 17	6 U 5 9 10 10 10 10 10 11 13 14 11 12 13 17 14 18 20 18	6 7 11 8 8 8 10 10 13 11 11 11 14 16 17 11 17 13 11 11 12 13 11 11 12 13 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	
ハードグローブ チェインアーム アルケミックアローフ 圏鉄のチェインアーム シーサーベット 関金のチェインアーム ブラックサーベット ブラックサーベット ブラックサーベット ブアプーカード 温頼のディント 観音のボント 観音のボント 観音のボント でアフーガード 観音のボント 観音のボント でアプーム 観音のボント 観音のボント でアプーム 観音のボント でアプーム 観音のボント でアプーム でアプーム でアプーム を選手 ハラのボント でアプーム でアプーム でアプーム を選手 ハラアーム を選手 アラック でアーム でアーと でアーム でアーと でアーム でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと でアーと	2020 2830 2870 3480 4190 4870 7630 9170 10600 11700 12200 13300 14400	7 9 8 10 8 11 10 13 11 14 11 16 18 17 14 19 19 19 20 20	9 9 11 10 10 10 8 12 12 12 13 13 14 15 14 14 14 14 14 18 14 18	7 7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 18 14 12 11 14 16 16 14	8 7 8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12 13 11 17 14 14 18 15 21	6 U 5 9 10 10 10 10 10 11 13 14 11 12 13 17 14 11 18 20	6 7 11 8 8 8 10 10 13 11 11 14 16 17 11 17 11 17 11 17 11 17 17 17 17 17	
ハードグローブ チェインアーム アルケミックアーム シーサーベット 関金のチェインアーム ガントレット 関金のチェインアーム ガントレット オラ・クサーベート ガラ・クサーベート ガラ・クサーベート ボデート 観点のチェインアーム ボデート でアファイガード 独職のディント 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム 観音をデーム でアープ・アーム でアープ・アーム でアープ・アーム でアープ・アーム でアーム でアースト で変更を を で変更を で変更を を で変更を を で変更を を で変更を を を で変更を を を を を を を を を を を を を を	2020 2830 2870 3480 4190 4870 7630 9170 10600 11700 12200 13300 14400	7 9 8 10 8 11 11 10 13 11 14 11 16 16 17 14 19 19 19 20 20	9 9 11 10 10 8 12 12 13 13 14 15 14 14 12 18 14 15 16 17 18 18 18 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 16 14 12 11 14 16 16 14 14 17 20	8 7 8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12 13 17 14 14 18 15 21 17	6 U 5 9 10 10 10 10 10 11 13 14 11 12 13 17 14 18 20 18	6 7 11 8 8 8 10 10 13 11 11 11 14 16 17 11 17 13 11 11 12 13 11 11 12 13 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	聯有裝备
ハードグローブ チェインアーム アルタミックグローフ シーサーベット 耐金のチェインアーム ジントレット 耐金のチェインアート がシトレット ガント・ファインアーが がカーベースト デ動権のボントーン でアフート接続 第一十一 でアフートを選手 ハラディを手 知力のガントーム 報便でする 取りがある。 取りがある。 取りがある。 取りがある。 取りがある。 取りがある。 でアリーの を手 ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・	2020 2830 2870 3480 4190 4870 7630 9170 10600 11700 12200 13300 14400	7 9 8 10 8 11 11 10 13 11 14 14 11 16 16 17 14 19 19 19 20 20 17	9 9 11 10 10 10 8 8 12 12 13 13 15 14 14 12 18 14 12 18 14 18 14 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 16 14 12 11 14 16 18 18 14 14 17 20 20	8 8 8 10 9 10 11 13 10 12 13 17 14 18 15 21 17 13 18	6 U 5 9 10 10 10 10 10 11 13 14 11 13 17 14 18 20 18 15	6 7 11 8 8 8 10 10 11 11 11 11 12 11 12 13 11 11 17 13 19 11 11 11 12 13 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	
ハードグローブ チェインアーム フルケミマクテローフ を カート・インアーム シート・インアーム カント・インアーム ガント・インアート 対シト・インアート がボート・イストークアンファイスト デザートが発音 ディーム 根側のボンドーム 根側のボンドーム 根側のボンドーム 根側のボンドーム を アンファイスト デザート 変形のボンドーム を アンファイスト デザート 変形のボンデート 変形の 変形の 変形の 変形の 変形の 変形の 変形の 変形の	2020 2830 2870 3480 4190 4870 7470 7630 9170 10800 11700 12200 13400 15300	7 8 10 8 11 11 10 13 11 14 14 11 16 18 17 14 19 19 19 20 17 17 20 22	9 9 11 10 10 12 12 12 13 13 13 14 15 14 14 14 12 18 14 14 18 14 18 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 16 14 16 16 14 17 20 20 23	8 7 8 8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12 13 17 14 14 18 15 17 13 18 18	6 U 6 9 10 10 10 10 10 11 13 14 11 13 17 14 11 18 20 18 15 21	6 7 11 8 8 8 10 10 10 11 11 11 14 16 17 11 12 13 19 21 13 14 21 18	雅有装备 器有载备
ハードグローブ チェインアーム フルケミックグローフ を カートレット ガントニくノアーム カントニくノアーム ガントニくノアーム ガントニくノアーム ガントニくノアーム ボディッケーへート デザートラディート 観報 変素ナーム 観月のガント 変解で、 変形の 変形の 変形の 変形の 変形の 変形の 変形の 変形の	2020 2830 2870 3480 4190 4870 7470 7630 9170 10800 11700 12200 13400 15300	7 8 10 8 11 11 10 13 11 14 11 16 16 17 14 19 19 20 17 17	9 9 11 10 10 10 8 12 12 12 13 13 13 14 15 14 14 12 18 14 18 14 18 18 22 21 18	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 18 14 12 11 14 16 16 14 17 20 20 23 15	8 7 8 8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12 13 13 11 17 14 14 16 15 21 17 13 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	6 U 5 9 10 10 10 10 10 11 13 14 11 12 12 13 17 14 1B 20 18 15 21 17	6 7 11 8 8 8 10 10 11 11 11 14 16 16 17 11 11 12 13 19 21 13 14 21 16 23	報有裝备
ハードグローブ チェインアーム フルケミマクグローフ を カート カントコースト が シト・インアーム ガントコースト が カントコースト が カントコースト が カートコースト が ボートースト が ボートースト が ボートースト が ボートースト が ボートースト が ボースト が ボースト が ボースト が ボースト が ボースト が ボースト で アンファトが 新額 で アンファトが 新額 で アンファトが ボースト で アンファトが 新額 で アンファトが 変 アーム 板 駅間 で ブード 本 中 別 の ズント マ 中 別 の ズント マ 中 別 の ズント ア 中 別 の ズント ア 中 別 の ズント ア 中 別 の ズント ト ア ・	2020 2830 2870 3480 4190 4870 7470 7630 9170 10800 11700 12200 13400 15300	7 8 10 8 11 11 10 13 11 14 14 11 16 18 17 14 19 19 20 22 23	9 9 11 10 10 12 12 12 13 13 17 14 15 14 14 14 18 14 18 14 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 16 14 16 16 14 17 20 20 23 15 20	8 7 8 8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12 13 17 14 14 18 15 21 17 13 18 15 23 20	6 U 6 9 10 10 10 10 10 10 11 13 14 11 12 12 12 12 12 15 15 15 17 17 14 18 18 19 15 15 17 17 23	6 7 11 8 8 8 10 10 11 11 11 11 11 12 13 11 11 12 13 19 21 11 11 12 13 14 21 14 21 15 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21	雅有装备 器有载备
ハードグローブ チェインアーム フルケミックグローフ を カートレット ガントニくノアーム カントニくノアーム ガントニくノアーム ガントニくノアーム ガントニくノアーム ボディッケーへート デザートラディート 観報 変素ナーム 観月のガント 変解で、 変形の 変形の 変形の 変形の 変形の 変形の 変形の 変形の	2020 2830 2870 3480 4190 4870 7470 7630 9170 10800 11700 12200 13400 15300	7 8 10 8 11 11 10 13 11 14 14 11 16 18 17 14 19 19 19 20 17 17 20 22	9 9 11 10 10 10 8 12 12 12 13 13 13 14 15 14 14 12 18 14 18 14 18 18 22 21 18	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 18 14 12 11 14 16 16 14 17 20 20 23 15	8 7 8 8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12 13 13 11 17 14 14 16 15 21 17 13 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	6 U 5 9 10 10 10 10 10 11 13 14 11 12 12 13 17 14 1B 20 18 15 21 17	6 7 11 8 8 8 10 10 11 11 11 14 16 16 17 11 11 12 13 19 21 13 14 21 16 23	雅有装备 器有载备
ハードグローブ チェインアーム フルケミマクグローフ を カート カントコースト が シト・インアーム ガントコースト が カントコースト が カントコースト が カートコースト が ボートースト が ボートースト が ボートースト が ボートースト が ボートースト が ボースト が ボースト が ボースト が ボースト が ボースト が ボースト で アンファトが 新額 で アンファトが 新額 で アンファトが ボースト で アンファトが 新額 で アンファトが 変 アーム 板 駅間 で ブード 本 中 別 の ズント マ 中 別 の ズント マ 中 別 の ズント ア 中 別 の ズント ア 中 別 の ズント ア 中 別 の ズント ト ア ・	2020 2830 2870 3490 4190 4870 7476 7630 9170 10800 11700 12200 13400 14400	7 8 10 8 11 11 10 13 11 14 14 11 16 18 17 14 19 19 20 22 23	9 9 11 10 10 12 12 12 13 13 17 14 15 14 14 14 18 14 18 14 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 16 14 16 16 14 17 20 20 23 15 20	8 7 8 8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12 13 17 14 14 18 15 21 17 13 18 15 23 20	6 U 6 9 10 10 10 10 10 10 11 13 14 11 12 12 12 12 12 15 15 15 17 17 14 18 18 19 15 15 17 17 23	6 7 11 8 8 8 10 10 11 11 11 11 11 12 13 11 11 12 13 19 21 11 11 12 13 14 21 14 21 15 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21	雅有装备 器有载备
ハードグローブ チェリミ・カアーム 月数のチェインアーム カントナ・マート 関金のチェインアーム ブラ・カナ・マート ガラ・カナ・マート ガラ・カナ・マート ガラ・カナ・マート がデート 独領のが第プート 独見の技能プラート をディート とディート をディート とディート とディート とが、フィート とが、マ・ とが、 とが、 とが、 とが、 とが、 とが、 とが、	2020 2830 2870 3490 4190 4870 7476 7630 9170 10800 11700 12200 13400 14400	7 8 10 8 11 11 10 13 11 14 14 11 18 18 17 14 19 19 19 20 20 17 17 20 22 23	9 9 11 10 10 10 8 12 12 13 13 13 14 15 14 14 12 18 14 18 17 14 18 18 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 18 14 12 11 14 16 18 14 17 20 20 23	8 8 8 8 10 9 10 10 11 13 10 12 13 15 15 22 3 20	6 U 5 9 10 10 10 10 10 10 11 13 14 11 12 12 13 17 17 14 18 20 18 15 21 17 23	6 7 11 8 8 8 10 10 11 11 14 16 17 11 11 12 13 19 21 13 14 21 16 23 15	雅有装备 器有载备
ハードグローブ チェインア・ルト カントシャーペント がシトン・インアール がシトン・インアール がカント・インアール がカント・インアール がカント・インアール がオーペット グアートが手 関領が、インアール が野神 (1) が変形 (1) で (1)	2020 2830 2870 3450 4190 4870 7470 7630 9170 10800 11700 12200 13300 14400 15300	7 9 8 (0 8 11 11 10 13 11 14 11 16 18 17 14 19 19 20 20 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17	9 9 11 10 10 8 12 12 13 13 15 14 14 14 14 18 17 14 18 18 19 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	7 7 9 8 10 9 9 12 10 13 12 16 14 12 11 14 16 18 14 17 20 20 23 15 20 4 7	8 8 8 10 9 10 10 11 13 17 14 14 14 15 21 17 13 18 23 20	6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	6 7 11 8 8 8 10 10 13 11 11 14 16 17 11 17 11 17 11 17 11 17 11 17 11 11	雅有装备 器有载备

3570	10	10	10	8	10	8		
	_		9	rd .				
	11			В	9	8		
4400		В	9	10	10	8		
7720	11	12	9	9	10	10		
5280	10	13	13	10	10	10		
5990	13	11	10	10	10	13		
6370	11	13	13	11	11	- 11	-	
	14	11	12	13	13	10		
8170	14	14	16	10	14	- 11		
8440	11	15	14	12	- 11	14		
	16	14	12	13	12	18	_	
	16	14	11	17	13	17		
10000	17	12	14	14	17	11		
13500	19	14	16	18	17	13		
13900	19	18	14	15	14	19		
15100	17	18	20	13	18	14		
16300	20	14	. 17	17	20	13		
17500	20	17	14	21	18		-	
38800	17	1 22	20		15		MAKEN	
	23			-	_			
		18	15			_		
	+	1	+	-	- 1			
	1	1	1			, -	THE PERSON NAMED IN	
	4490 5280 5990 6370 8170 8440 10000 13500 13900 15100 16300 17500	4490 11 5280 10 5890 13 6370 11 14 8170 14 8440 11 16 18 10000 17 13500 19 13900 19 15100 17 16300 20 17500 20	4490 11 12 5280 10 13 5890 13 11 6370 11 13 8170 14 11 8170 14 11 8440 11 15 16 14 10000 17 12 13500 19 14 13900 19 18 18300 20 14 17500 20 17 38800 17 22 23 16 22 18 20 21	4490 11 12 9 5280 10 13 13 5990 13 11 10 6370 11 13 13 14 11 12 8170 14 14 16 16 14 12 16 14 11 10000 17 12 14 13500 19 14 18 13900 19 18 14 15100 17 18 20 18300 20 14 17 17500 20 17 14 38800 17 22 20 23 16 20 22 18 15 20 21 23	4490 11 12 9 9 6280 10 13 13 10 6590 13 11 10 10 6370 11 13 13 11 8170 14 11 12 13 8170 14 14 16 10 8440 11 15 14 12 16 14 12 13 16 14 11 17 10000 17 12 14 14 13500 19 14 18 18 13900 19 18 14 15 15100 17 18 20 13 18300 20 14 17 17 17500 20 17 14 21 38800 17 22 20 18 23 18 20 20 22 18 15 23 20 21 23 16	4490 11 12 9 9 10 5280 10 13 13 10 10 5990 13 11 10 10 10 6370 11 13 13 11 11 14 11 12 13 13 8170 14 14 16 10 14 8440 11 15 14 12 11 16 14 12 13 12 15 14 11 17 13 10000 17 12 14 14 17 13500 19 14 18 18 17 13900 19 14 16 14 15 14 15100 7 7 8 20 13 18 18300 20 14 17 17 20 17500 20 17 14	4490 11 12 9 9 10 10 5280 10 13 13 10 10 10 5990 13 11 10 10 10 13 6370 11 13 13 11 11 11 11 14 11 12 13 13 10 11 11 11 11 14 11 14 11 11 14 11 14 12 13 12 18 14 11 17 13 17 14 14 16 10 14 11 14 11 14 11 14 11 14 12 13 12 18 18 14 11 17 13 17 14 14 17 11 14 14 17 11 13 18 14 15 14 16 18 17 13 18 1	4490

女性	防具
----	----

1				, IT	1777	4			
名称	价档	賽麵	新防	量防	突防	射筋	無防	規防	植关情报
头部防具	1								
サレット	1130	338	3	3	2	2	3	2 1	
用鉄のサレット	1130	459	4	4	3	3	3 1	3	
パシネット	战场	- 00	6	5	5	6	5		
	1550	485						4	
ウィングドヘルム		_	3	4	4	3	4	3	
コールドサレット	3160	948	7	7	5	5	6	8	
レイヴィヘルム		1353	7	9	8	7	7	7	
总发胸蛮兜	4690	1407	9	8	7	7	7	9	
黄金の舞	5370	1611	8	10	9	В	8	9	
名工のパシオット	5750	1725	10	8	9	10	9	7	
エンジェルヘアー	-	2943	14	10	12	12	14	9	
ヴァルキリーヘルム	_	-	11	12	13	8	12	9 .	
总发展铁形完		2634	13	11	10	10	10	13	
银雪风纹	10000	3000	13	-11	9	-14	3.1	14	
夜鳴けのヴェール	12700	3810	12	16	14	13	11	15	
总发黄金桃形壳	14200	4260	17	14	13	14	13	17	
暖のパシオット	-	4410	17	13	14	16	15	12	
ブギン・ムニン		-	16	17	19	12	17	13	
ヴィヴィアンティアラ	-	5130	19	13	16	16	19	12	
鏡影	18200	5760	19	16	13	20	15	20	
光輝のヴェール		-	17	22	20	18	15	21	用有效 基
フレスベルケ	-	14520	20	21	23	15	21	16	WYS SEA
アヴェ・マリア	-	14670	23	16	20	20	23	15	用的验剂
アマテラス		15000	22	18	15	23	17	23	稀有装备
身体防具				,					
ソフトレザー	47.477.70.00	700	7	4.00	А	7		,	
	初期發傷	800	14	10	14	+	5	4	
ハードレザー			17		14	13	13	13	
アーマービスチェ	2370 3890	1187	15	16	1	14	15	14	
アルタ、ソフレザー		+ 1	- 1	22	18	15	11	22 [
パトルコート エポー-ビスチェ	4020	1206	18	20	20	15	17	15	
	4030	- 4	-		-		-		
オユイラス	4820	1446	22	17	19	21	20	15	
ゴールドビスナニ:	5980	1794	23	24	18	18	20	19	
南京副	7960	2388	26	22	20	21	20	28	
展漆涂佛網	-	3840	32	27	24	26	24	32	
VR-3−}	0000	2175	21	25	23	20	21	20	
コールドコート	8870	2601	22	27	25	21	22	21	
名王のキュイラス	-	-	28	21	24	27	25	20	
ラクスシャルキ	11000	3300	23	30	27	24	21	29	
ヴァルキリーアーマー	11600	3480	27	29	32	21	29	22	
雪姫	-	-	32	27	SS	34	26	34	
111 17 7-	14200	4260	34	24	29	29	34	22	
育暗のラクスレビルキ	-	5130	27	36	32	29	25	34	
₩ 7 P = 1 P X	19100	5730	38	29	32	36	34	27	
黄金饼胸	19400	5820	38	32	29	30	29	38	
ブュンヒルド	21100	6330	34	38	40	26	36	SB	
スカナハ	22400	8720	40	26	34	34	40	25	
常获_	24500	7350	40	34	27	42	32	42	
神館のラクスシャルキ	54600	16380	33	44	40	35	31	42	- 種有裝養
ヴァルハラ	-	17520	39	41	46	30	43	32	稀有装备
コノハナサクヤ	-	-	44	37	30	46	35	46	稀有装备
ガブリエルの飽	-	-	46	35	39	39	46	30	稀有装备
手部防具									
レザーグローブ	初期装备	384	4	5	4	4	3	4	
ハードグローブ	1800	540	7	9	7	6	6	8	
175	1 00 00 00	270		9	′	3	J		

	プレイサー	2020	606	9	9	7	7	8	7	
	アルケ ケゲローブ	879	2930	8	11	9	8	6	11	
	ガードハングル	2970	691	8	10 I	10	8 1	10	а	
	エポニーブレイサー	战场	906	10	10	В	8	9	8	
	ガントレット	3490	1047	13	8	9	10	10	8	-
	ゴールドプレイサー	4190	1257	11	12	9	9	10	10	
	シャドウバングル	4870	1461	10	12 I	12	10 I	10	10	
	白家地较笼手	5400	1620	13	11	ED.	10	10	13	
	ゴールドバングル	_	1740	11	13	13	11	11	11	
4.	ヴァンブレイス	_	1878	14	11	12	13	13	10	
1	ブラチナバングル	7470	2241	14	14	16	10	14	11	
	踊り子の差手	7630	2307	11	16	14	12	11	14	
	冰雪の笼手	-	2694	16	14	11	17	13	17	
	無家地接差手	-		16	14	12	13	12	16	
1	スノウホワイト	9170	2751	17	12	14	14	17	11	
	新月の夜	10800	3240	14	18	18	14	13	17	
	祝福のガントレット	11700	3510	19	14	15	18	17	13	
	黄金家地被笼干	12200	3660	19	18	14	15	34	19	
17	フェンリルバイト	13300	13990	17	18	20	13	18	14	
	ブラックウィギー	14400	4320	20	14	17	17	20	13	
,	實際の整手	15300	4590	20	17	14	21	16	21	
- 1	ティアマトガード	_	- '	17	22	20	18	15	21	稀有装备
	トラウブニル		- +	20	21	23	15	21	16	報有裝备
	ゴールデントーン	_	10980	23	16	20	20	23	15	稀有装备
	7791	_	-	22	18	75	23	12	23	TOP THE ARC III
	足部防具		-						-	
	レザーブーツ	初期裝备	_	4	5	4	4	3	4	
	コンパットブーク	1700	51G	7	9	7	6	6	6	
	ライトレガース	1960	588	9	9	7	7	8	7	
*	アルケミックブーツ	3020	906	8	11	9	8	6	11	
	レッグブレート	-	924	8	10	10	8	10	8	
	ヘヴィレガース	-	936	10	10	B	a	9	8	
	レッグアーマー	3670	1101	11	8	8	10	10	8	
	ノーブルレガース	4490	1347	11	12	9	9	10	10	
	層铁のレッグブレート	_	1584	10	12	12	10	10	10	
	筒精当	5990	1797	13	11	10	10	10	13	
	黄金のレッグブレート	8370	1911	11	13	13	11	11	11	
	スカウトレッグ	-	2073	14	11	12	13	13	10	
	展準涂筒購当	-	-	16	14	12	13	12 i	16	
-	ヴァルキリーフ精有装备	8170	2461	14	14	16	10	14	10	
	順り子の足具	8440	2532	11	15	14	12	11	14	
	クィーンデリーヴ	10000	3000	17	12	14	14	17	11 ,	
	グレイスレッグ	13500	4050	19	14	16	18	17	13	
	黄金筒腭巡	13900	4170	19	16	14	15	14	19	
	ノースウィンド	15100	4530	17	18	20	13	18	14	
	ノヤトウダンサー	16300	4890	20	14	17	17	20	13	
	集組绝形	17500	5250	20	17	14	21	18	21	
	自狐	-	-	16	14	11	17	13	17	
	[Am									
	舞姫の是具	38800	11640	17	22	20	18	15	21	稀有装备
		38800	11640	20	21	23	18	21	18	湖有装备 城有装备
100	舞姫の足具		11640	20 23					_	
(4)	海蜒の是具 ウルトの泉	-	-	20	21	23	15	21	18	納有装备

成就一览

内容	解说	成就重數
兵法书「长釗の书」を入事	最初便拥有,存档后即可获得	50
兵法书「騎马の书」を入字	- 最初便拥有。存档后即可获得	50
兵法书[弓臂の书]を入字	承初便拥有、存档后即可获得	50
異法书[機制の书]を入事	在战场的宝箱中雕机出现	, FO
異法书[編創の书]を入事	在战场的宝箱中随机出现	00 3
美法书[軸の书]を入手	在战场的宝箱中随机出现	10 120
兵法书「长枪の书」を入平	在戰场的電積中離机出現	E 10 20
兵法书「戦の书」を入手	在藏场的宝石中随机出现	
兵法书「斧の书」を入手	在最场的宝箱中随机出现	10
兵法书「橅の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	10
兵法书「弓耳の书」を入手	在战场的宝箱中離机出现	10
兵法书[骆驼の书]を入事	在战场的宝箱中随机出现	10
兵法书[战象の书]を入手	在战场的室籍中關稅出现	S 10 940
兵法书「车轮の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	\$0
兵法书「魔术の书」を入事	在战场的宝箱中随机出现	7 50 at 1
ストーリーをクリア	游戏通关后存档	150
異法书「火药の书」を入手	完成副情"学者殿のお願い"的全部内容	90 35%
兵法书[工作の书]を入事	晴马の书、号舞の书、长劍の书100%。	
	其余兵法书全都70%以上	





大家好! 本栏目文和大家见面了! 什么, 你说为什么要加个"又"字? KAO, 上一辑那11页《追遂成就》你都不记得了? 那个就是本栏目的开张特大号啊! 老实交代. 你到底从中获利了多少点成就? 好孩子要说实话哦!

咳咳,言归正传,这期"成就犯" 只有四页篇幅,不过小编自信含金量 还是有的。毕竟大部分游戏的成就资 讯都已经包括到攻略之中了,这里就 只对最近3个月发售的、好拿成就的 游戏进行提纲犁领式的提要。总之, 如果你两期栏目都看过并照着执行的 话,成就突破两万点不在话下! 闲话 少说,请看正文!

全平行空间成就犯第一神作

难度 无限趋于零 规则 无限趋于零



成了。网上的记录是从进入游戏到 拿齐成就总共需要2分39秒,而经 过我们研究发现,这一记录还可以 大幅缩短

尽管×360目前正值壮年,但现在我们就能给《降世神通》盖棺定论了;这绝对是×360最好事成就的游戏。没有之一!而且这个游戏居然还是全区的!若不是游戏租赁业务仅在美国磁行,微软就得将每个账户的初始成就值设定为—1000才算公平了。

编辑部目前已经定下一条制度,凡有新编辑来应聘,将取得像世神通Aveter: The Lest Airbender — The Burning Earth)全成就的时间作为考评的一大标准。如果成绩在3分钟以内,可视为具有基本游戏常识。如果成绩在5分钟之外,则说明此人缺乏成为一名游戏杂志编辑的应有素质。

是(降世神通Avatar: The Last Airbender — The Burning Earth): 这个游戏的成就只有5个,分

一款游戏了——没错! 它的名字就

这个游戏的成就只有5个,分别是连击数达到10、20、30、40、50。取得方法异常简单,只要退至版边额狂发气功波,就可以经松达



神观风景 百年战争

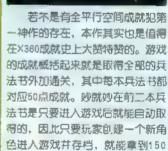
Bladestarm: The Hundred Years' Wor

难度《 ★★☆☆☆ 》 耗时◎ ★★★☆☆



点成就:这个设定既保证玩家购买游戏就有大礼事,又巧妙回避了刻意送分的"行贿"嫌疑。不过光荣再怎么神机妙算,也算不到居然有款游戏强到3分钟内就能送1000点,真应了(二国演义)的那句老话:"既生谕,何生亮!"

具体的成就拿法在本期攻略 里有介绍,这里就不多说了。





高达无双 国际版

直交无对 INTERNATIONAL

难度 ₹ ★☆☆☆☆

▶耗时◁ ***



"光荣出品。成就精品: "北乔峰, 南慕容。东光荣, 西谷碧!

这两句流传于成就犯之间的小 段子形象地说明了光荣在广大成就 犯心目中的神圣地位。这款(高达 无双 国际版》和上一辑我们预测的 一样、基本上都是累计式的成就、 难度趋于零。只是累计消灭10万个 敌人的成就比较耗时间。

如果不是追求全成就取得的 话、就可以无视累计消灭10万个敌 人这个成就。其他成就的取得方法 就很简单了,全角色全模式通关就 能拿到大半成就。之后的任意一个 角色等级、机体等级MAX以及取 得全技能可以一起完成。30级后每 过一关就会自动获得一项未曾有过 的技能,而且可以用自杀大法,事 起来可谓毫不费力。

如果你一定要拿到全成就,那 么強烈推荐使用ウイングガンダム ゼロ、关卡选择第一关即可。过关 时轻轻松松就能达成干人斩。减掉 之前通关时砍爆的机体、大约四五 十次后就能圆满了。

注: 封面图为美版《高达无



直 三四无双5

- 无汉

雅度《 ★★☆☆☆



之前的历代(无双)基本上都是 送分题。本作大概因为是系列次世 代上的第一款正统续作。因此在成

就上玩起了花样——发售前放出的 全成就列表居然是48个秘密成就。 当时还引来无数人的猜测。幸好本 作的成就同样不难。

基本上完成全部战功目标、全 角色无双模式通关就能解开大部分 成就。不过最后两个成就要求全角 色练至50级、在修罗难度下打过全 部关卡(包括同一关卡的不同势 力)。难度倒也不高,只是附间得 花不少。尤其是本作还有众多角色 的动作模组是一样的,而且没有无 双模式, 这样打起来就更加郁闷 了。在这个时候,估计大家应该庆 幸本作还删了几名角色吧。

至于在修罗难度下过关的成就 也不难,请派出你最享手的武将上



Call Of Duty 4: Modern Warfare

难度 () ★★☆☆☆

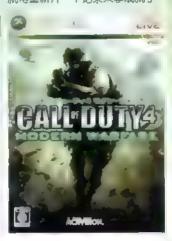


和上期预测的一样,本作的成就 全是下线可以取得的。说句题外话... 本人一向都比较反感设计在线成就的 游戏、惟独不反对这款游戏设计在线 成就,原因很简单,因为本作的在线 部分做得太棒了!

将老兵(Veteran)难度通关依然 是关键所在, 只要完成这一点就可以 拿到近半数的成就。老兵难度还是具 有一定难度的,不过由于游戏流程不 长,加上CHECKPOINT多,所以只要 肯花时间的话一定能过。至少目前小 编还没有听说过有谁是老兵难度打不 过去的。

此外和剧情有关的成就比较多, 最麻烦的当属寻找笔记本电脑。不过 本期有非常详细的攻略、这里就不多 说了,大家按图索骥的话不难完成。

不过译记不能并秘技哦,如果开秘 技的话, 有可能出现问题, 这样你 就得重新开一个记录来拿成就了



难度 《 ★★☆☆☆ ●耗时 ★★☆☆☆

尽管本作的成就又多又碎,不过 真正难拿的只有全宝箱和全美女两个 游戏中完成,因此切忌贪心。因为3 起码的。一次游戏大概能练满两把武 | 有了无敌秘技之后再来拿取。 器,另外游戏中的敌人数量有限,以 各种方法杀死敌人的成就一次游戏不差,如果觉得最近没啥游戏玩的话, 可能全部取得, 事先要有一个分工。 游戏各个难度通关后都会开启对

应的秘技,其中包括无限神力、无限 战歌甚至无敌这些秘技。而这些秘技 成就。本作的累计型成就必须在一次 对于拿成就没有任何影响 因此很多 比较难取得的成就。如不受伤过任意 个难度通过都有成就,故通关三遍是 一一关、连击数达到325等等都可以等

> 最后要说的就是,本作的素质不 不妨来挑战吧!





1	_	1 -	1 15 1	I TO SECOND
1	Hands On	10	5 Grappte Kills,	DATE OF THE L
2	Man Handle	15	50 Grapple Kills,	以投技杀死5人
3	Death Grip	20	290 grapple kills.	以投技杀死50人
4	Fatal Touch	30	500 grappis kills	以投技杀死250人
5	Shish Kabob	10	José an enemy	以投技杀死500人
6	Enemy Appatizers	30	1	刺穿1名敌人
7	Now You See It, Now You Don't	10	Impals 100 enem es	刺穿100名敌人
В	Mester Looter	30	Disarm an energy	解除1名敌人武装
9	Rock of Ages	30	Disarm 100 enemies.	解除100名敌人的武装
10	Froe Fall	10	Kill 100 enemies by boulder throw,	投掷重物砸死100名敌人
11	Death Sein		K i an enemy by death fall	把1名敌人扔下深渊
12	Suce 'n Des	30	Kill 100 eneroise by death fall,	把100名敌人扔下深渊
13		10	100 d smemberments	累计分户100块
	Chop Shop	20	500 d smemberments	累计分户500块
14	Meat Market	30	1000 diamemberments	累计分尸1000块
15	Parry Farm	10	Perform every parry kill move	完成每种武器的返技
16	Parry Assessin	15	100 parry k 1/a	完成100次返技
17	Patry King	20	200 parry kills	完成200次返技
18	Chained Attacker	10	Combo Counter reaches 100	连击数达到100
19	Chain of Fools	20	Combo Counter reaches 325	连击数达到325
20	Mob Massacre	15	Kill 5 or more enemies simultaneously	同时杀死5个蚊5个以上的敌人
21	Treasure Secker	10	Find 5 treasure chests	找到5个宝箱
22	Treasure Hunter	20	Find 50 treasure chests	找到50个宝箱
23	Filthy Rich	30	Find all treasure chests,	找到全部宝箱
24	Noble Conan	10	Save a Maiden	解救!名美女
25	Triumvirate Seeker	10	Activate 5 rune trumy rates	开启5个封印
26	Triumvirates United	20	Activate all rune triumvirates,	开启全部封印
27	The Legendary Set	10	Co ect a armor pieces	全盔甲收集
28	Mighty Conan	30	Complete the game on Hard mode	Hard雅度過美
29	Master Conan	50	Complete the game on King mode,	King难度通关
30	Bib of Health	20	Find at Health Meter powerups	开启全部绿色封印
31	Armored Up	20	Find at Power Meter powerups	开启全部蓝色封印
32	Adrenatine Rush	20	Find all Song of Death meter powerups,	开启全部红色封印
33	Master Swordsman	10	All one handed blade attacks mastered	学会全部单手武器招式
34	Master Dual Wielder	10	All dual wield attacks mastered	学会全部双手武器招式
35	Master Two Handed Swordsman	10	All two handed blade attacks mastered,	
36	Bring out the Gimb	15	Kill at least 25 enemies during the Giant Squid boss battle.	学会全部大型武器招式 与乌贼大战时杀掉至少25个敌人
37	Losing His Mind	20	Decepitate a captein with a shield.	
38	Untouchabis	40	Complete a mission without taking any damage	仅用盾牌枭掉一个大力队长的首级
39	High and Mighty	10	Score 20000 points in a level.	无伤通过任意一关
40	The Bloody Crown	40	Score 100000 total points.	任意一关得分超过2000点
41	Strength of 10 men	40	K (10 or more enemies simultaneously	总得分超过100000
42	Demon Slayer	20		同时杀死10个或10个以上的敌人
43	Deleat Cleaver's Army	10	Defeat the Elephant Demon in the Kush caves and obtain The Ward of the Abyss	剧情BOSS战后自动获得
44	Dragon Stayer	10	Defeat the Bone Creaver and his army in Barachan sles and obtain The Ward of Fre	剧情BOSS战后自动获得
45	Snake Charmer	20	Defeat the Sand Dragon in the ost city of Shem and obtain The Ward of the Earth	剧情BOSS战后自动获得
46	My Hero	20	Defeat the Sorceress Queen in Stygia and obtain The Word of Sours	剧情BOSS战后自动获得
47	Sink the Squid	30	Save all ma dens	救出全部美女
48	Who's your Daddy?		Defend the ship and defeat the Glant Squid	剧情BOSS战后自动获得
49	Rest In Peace	30	Defeat the Bone Cleaver in Argos and obtain The Ward of the Departed	剧情80SS战后自动获得
43	upar ld Leggs	40	Send Graven into the Netherworld in the Ocean Ruins and complete the game	通关

式神之城川 The state of the s

雅度 《 大大大☆☆

▶耗时◀





如果是从不接触这个游戏的人,估计会被游戏难度吓到吧。成就犯并不 都是射击达人,但要想拿成就还是比较容易的。

首先,设定和特殊设定作任何修改对成就都没有影响。

成就共29个,其中10个是所有角色通关,只要有耐心,多打几小时后(时 间不确定)就会出现freeplay, 无限接关的, 是人都能通吧 ·····共计30分x10

还有16个是画廊模式全收集,每个30分。共计480。在全角色通关以后, 还需要双打(或者换人模式)通关几次,以下是所有组合:(建议调成游戏速度

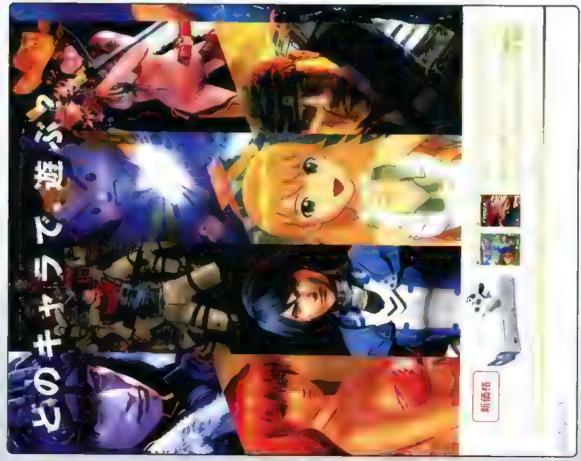
玖珂&ロジャー、玖珂&金、玖珂&雉乃。 日向るロジャー、日向るふみご ふみこもエミリオ、ふみこも写音、 . 遊びせーを事者、ロジャーをミュント がトゥ&金、バトゥ&雉乃、バトゥ&ふみこor玖珂 ミュンヒ&金美姫、ミエンヒ&掌香

其实只有最后3个成就最难 ---3个EX模式分别不接关通关。新手苦手建 议修改特殊设定如下,游戏速度50%,敌人子弹速度50,敌人子弹大小 50%,擦倒范围300%,建议人物雉乃,用式神川,,,,然后练习去吧。当然, 这样简单太多太多了,不过新手还是很难拿到,不过只要耐心练习,是绝对 有希望的。

中等	A Comment of the last of the l	2. 点性		- 東京師長
	玖珂光太郎()キャラリ を全开放	30	玖珂光太郎のキャッリーを全开放すると解除されます。	玖珂光太郎画廊模式全收集
	结城小夜のキャラ) を全开放	30	结城小夜のギャラリーを全开放すると解除されます。	結城小夜画廊模式全收集
3	ssみこ・0・Vのギャラリーを全开放	30	ふみこ・O・Vのギャラリーを全开放すると解除されます。	ふみこ画廊模式会収集
6	日向玄乃丈のギャラリーを全开放	30	日向玄乃丈のギャラリーを全开放すると解除されます。	日向玄乃丈圖廊模式金收集
5	ロジャー・サスケのギャラリーを全开放	30	ロジャー・サスケのギャラリーを全并放すると解除されます。	ロジャー画廊模式全収集
6	雲岛零香のギャラリーを全开放	30	霧島零香のギャラリーを全开放すると解除されます。	MARKET STREET
7	エミリオ・スタンベルクのギャラリーを全开放	30	エミリオ・スタンベルクのギャラリーを全开放すると解除されます。	エミリオ画廊模式全収集
В	伊勢維乃のギャラリーを全弁放	30	伊勢雉乃のギャラリーを全开放すると解除されます。	伊势雉乃画廊模式全收集
	金美姫のギャラリーを全开放	30	金美姫のギャラリーを全开放すると解除されます。	金菱姬画廊模式全收集
10	パトゥ・ハライのギャラリーを全开放	30	バトゥ・ハライのギャラリーを全开放すると解除されます。	パトゥ画廊模式金收集
11	ミュンヒハウゼンのギャラリーを全开放	30	ミュンヒハウゼンのギャラリーを全开放すると解除されます。	ミュンヒハウゼン画廊模式全收集
12	堀口ゆかり(ver2)のギャラリーを全开放	30	棚口ゆかり(var2)のギャラリーを全开放すると解除されます。	堀口ゆかり(ver2)画廊模式全收集
13	壬生谷志功のギャラリーを全开放	30	壬生谷志功のギャラリーを全开放すると解除されます。	壬生谷志功画廊模式全收集
14	自由なる风の人のギャラリーを全开放	30	自由なる风の人のギャラリーを金开放すると解除されます。	自由なる风の人画廊模式全收集
15	カガナのキャラリーを全开放	30	カガチのギャラリーを全开放すると解除されます。	カガチ画廊模式全收集
16	城岛月子のギャラリーを全开放	30	城岛月子のギャラリーを全开放すると解除されます。	城岛月子画廊模式全收集
17	パトウ・ハライでクリア	30	パトゥ・ハライでIP S DE MODE又は2P SIDE MODEを	バトゥ通关
			クリアすると解除されます。	
18	エミリオ・スタンベルクでクリア	30	エミリオ・スタンベルクで1P SIDE MODE又は2P SIDE	エミリオ通关
			MODEをクリアすると解除されます。	
19	ふみこ・O・Vでクリア	30	ふみこ・O・VでIP SIDE MODE又は2P SIDE MODE	ふみこ過关
			をクリアすると解除されます。	
20	日向玄乃丈でクリア	30	日向玄乃丈でIP SIDE MODE又は2P SIDE MODE	日向玄乃丈通关
			をクリアすると解除されます。	
21	金美姫でクリア	30	金美姫でIP SIDE MODE又は2P SIDE MODE	金美姬通关
			をクリアすると解除されます。	
22	玖珂光太郎ご ケリア	30	政珂光太郎で1P SIDE MODE文は2P SIDE MODE	玖珂光太郎通关
			をクリアすると解除されます。	<u> </u>
23	伊势雉乃でクリア	30	伊勢維乃でIP SIDE MODE又は2P SIDE MODE	伊势维乃通关
			をクリアすると解除されます。	
24	ロジャー・サスケでクリア	30	ロジャー・サスケで1P SIDE MODE又は2P SIDE MODE	ロジャー通关
			をクリアすると解除されます。	
25	雾岛蒙衝でクリア	30	実出零售で1P SIDE MODE又は2P SIDE MODE	雾岛零香通关
			をクリアすると解除されます。	
26	ミュンヒハウゼンでクリア	30	ミュンセハウゼンで1P SIDE MODE又は2P SIDE MODE	ミユンヒハウゼン通关
			をクリアすると解除されます。	
27	エクストリームでノーコンテニュークリア	50	エクストリームでノーコンテニューゲームクリアすると	エクストリーム模式不接美通关
			解除されます。	
28	エクストリームはでノーコンテニュークリア	70	エクストリームIIでノーコンテニューゲームクリアすると	エクストリーム=模式不接关通关
			解除されます。	
29	エクストリーム川でノーコンテニュークリア	100	エクストリーム川でノーコンテニューゲームクリアすると	エクストリーム川 模式不接关通关
			解除されます。	















2007年过去了,我们很怀念她。

2007年,编辑部发生了几件大事, 一是 X360 普及量再创新高, 成 为了编辑部的普及型机种:二是"三红"大面积爆发,阵亡机器无数。 造就级念无数:三是读者来信中的 X360 相关问题同创历史最高记录。 足见其装机量在国内亦达到了一个新的高端。鉴于主刊篇幅有限、故此 我们节选了部分较有代表性的问题来函放在本辑"数组织"中、希望能 为诸多拥有(或即将购入) X360 的玩家起到一定的帮助。

最后,还是那句老话: 今后大家只要遇到与这本专门志或是与X360 有关的问题,都可以发信至 x360special@gmail.com。我们随时恭任着 您大驾光临。

· mail 杨奕佳、请问《X360玩家专门志》— **『 教多久出—期,几号发行? 第四期什么时候** 出版?看到此书第一期已委完,可惜啊,还好2、8 水モで

抱歉, 本书尚没有固定的出刊日期, 不过近期 的出刊频率约为两月一辑、敬谓留意。

● 馬丁布 希望可以看到 X360 在国内的 *情况,更加希望看到 X360 的负面新闻 (如不 小心杀死人,故障率 89% 等),这样可以很大程度 地域少我的购买效。

……您可以自己制造一次这类新闻。我们一定 会礼登的。



▲ "三红牌" 月饼 今天你敢吃吗?

*** 《名》希望能把书名改一致、燕者把 "X360"几个字政将隐蔽一点(最好是透明 的),否则如果被爸妈发现,就会一边撕一边说"快 要考试了还有心思看这种下三温的书" 我想,这 种想法不是我第一个人提出来的吧》

1 请允许我们对"下三滥"这种形容词提出严 重抗议; 2"透明的" 那是什么颜色?

Email 匿名 我们买一张游戏盘才五块钱,为 **「何你们的游戏信息栏里兵张老折会人民币要** 好几百块? 这不是坑害我们消费者吗? 我坚信那些 日本老板一定给你们钱了!

好吧. 下次我们会特别注明: 软件价格视地区 不同会略有浮动。请自行议价……

Email 陈丹: 出书述度太慢啦! 英是小稿们 ■ 能在游戏发售之前就出版它们的攻略那就太 好了!

谢谢,我们要是有这本事就直接去团购 彩票了。

我看见一个人特前面不远处一辆平田副驾上的包拿 :最你们希望控制在多少才合适,望给予解答。 走。那人冲我飞奔过来,然后就从我身边跑了,我! 当时一点反应都没有。想起 UCG和 2JW 上一直登 出見又勇为的事件。身为忠实粉丝的我感到羞愧。 如果当时把脚一伸,我就登《昆山日报》头版:和 果飞身一扑,我就插名立万。睃……我后悔,我没

唉,世风日下,人心不古。

Email 佚名: 小桶们好, 计问我邮购的杂志 **可以在看完后等回脑解那接下一本吗?(邮** 费可以让我来詢)

Sorry, 我们这里是编辑部, 不是图书馆·····

京學 杨娜:光盘确实不错、清着清着就能 了,醒过来后竟然放完了,有提热一新的感 動力

真是委婉的建议,我们今后会加强光盘内容监 督的 -

内禦古 司商丞: 我说个私人问题, 法各位者 ■ 忙分析一下: 我的生日嘛, 阳历是1月1日。 就是元三举。 网历是 11 月 11 日、老妈说或是中午 十一点多出生的、我惊啊! 你们说我会不会是百年 难遇的光端王啊!

不会,与您同一天出生的其他人将是您主位继 承权的有力争夺者。

Emai 图名 小篇作好,我有一个问题。就 ■ 是《蓝龙》的人设和《DQ9》的服装设计都 是鸟山明,但是鸟山明不是在1987年8月15日过 世吗? 为什么还……

放心好了, 甭理这种假消息, 鸟上大师他老人 家现在日子过得滋润着呢。



▲虽然是 3D 造態,但《蓝龙》里依然可轻松分辨出粤山老师 的独特风格.

「mato 各位小编行,我最近想写《生 了圣诞货卡、准备去书店买UCG。经过十字 化危机 5》的小说,不知道你们有没有兴趣 路口,正好红灯,我也就等绿灯再走。就在这时,【叠,还有投在哪个栏目?以及理想的字题?就是字

> OK, 你写吧。然后我们负责转交给 Capcom 作品本策划参考。



▲仅从一段视频就能 YY 出一篇示说来的强人现在确实不多了,

烟台 原铭和: 或是看着多边形(的小庙宇 議) 长士的!

多哥目前已任职五年有余、我可以把这个数字 理解成您的年龄吗?

任罪 王爾: 载认识一个人酷爱劝漫, 但游戏 他只玩电脑上的日报。(这就是所谓的宅界 1. 9.5m

这位小哥, 宅男和变态色狼是有本质区别的。

布厅 3 场 前两天和 1 班路球,跟一个个 ₹ 子不高的男生争头球,在争的过程中,他把 我的额头咬了个深口! 鲱血一直往外流,一张脸和 右手全被我的血给染红了! 在回报宣路上回头单 100%, 女生看后大多尖叫, 男生看了头都晕……后 来一大生形容或当时的脸。"血肉模糊"。真有那么 恐怖吗?为了叛百事可乐和在我喜欢的女生面前证 明我班并不是踢不赢1班,我付出了血的代价。不 **过值**1

我再确认一下,您那是踢球还是自由搏击?

常州 朱文: 我们学校的主任真恐怖, 三天内 ■ 从我们班没收了三台GBA和一台NDS、外加 七本UCG、而且更加恐怖的就是当场销毁、更甚则 是要我把NDS当场矩搏, 还要销毁三本杂志, 这些 是从我那枚到的,其他当然由当事人砸掉。没办 法,我惟有听命,是不是很可怜? 如果大家觉得可 怜的话,就每人寄钱给我、先让我把NDS给还上。

不,一点都不可怜。

r: ng:为什么我用宽屏液晶显示器玩 X360 游戏总感觉图像有拉伸呢?

其实对于国内玩家来说,我们经常接触到的大 多数宽屏显示器实际的显示比例都是18:10. 而 X360的游戏画面比例又绝大部分是18:9, 所以在 游戏时你有这样的感觉也是比较正常的,应该属于 可以接受的范围。

Monk 听说 65nm 的 X360 出现了一种新战 1 障: 2紅2線,请问这是什么原因造成的? 出 现这种情况能够锋复吗?

其实所谓的"2红2绿"并不存在。只是早期 一些网友恶搞的结果,并且通过近期某些玩家的 反馈, 采用 65nm 技术的 X360 在散热方面的确较 之前的老版本有了很大的改善。但是仍然无法完 全般免"三红问题"。

· 最近想购入一台 X300、因此想知道使 ■ 用 22 寸左右的电脑液晶显示器表统 X340 町 行吗? 这种方法对显示器接口有什么特殊要求? 显 示数果又是怎样?

使用22寸左右的电脑液晶显示器来玩X360是 没有任何问题的、只要是支持AV、S端子、D端 子、色差、VGA、HDMI任意一个接口的显示器都 可以轻松胜任,当然你想追求最好的显示效果,还 是推荐使用变持 HDMI 的显示器。

王唯、①《偶维大师》攻略中提到日本注册 的玩家才能下载服饰,那是不是只要把Gamer Tag 绑定一个日本地区的 Hotmail 就可以下载了 呢? 填日本地址的时候应该怎么填? ②注册—个英 国的Gamer Tag 就可以在美国的LIVE 上下載了 吗? 比被香港、日本、美国的服务器、哪个的下载 速度比较快? ③付曹下载的内容使用同一个Gamer Tag 下载第二次还需要支付点数吗? 如果硬盘坏 了,里面的内容丢失了,那也不是又要重新花钱 下? ①D版支持上門下裁对应游戏地图和道具吗? D版上門对战成功的概率是多少? ③微肽点卡除了 上网购买以外,还有什么方法购买比较方便?

小要下载游戏中的服饰必须在日服注册,因此 日本地区的Email是必须的。日本地址可以随便填, 但格式必须遵循日本的规定,不然不会通过,建议 你先到网上搜索任意一个日本地址作为参考。②同 理,如果你在美服上注册后,自然也可以下载LIVE 上的内容,不过目前微软对一些内容增加了 1P 访 问的限制,即便是使用对应的帐号登录服务器,最 后在下载时,服务器还是会根据你的 P 来判断你 目前所处的区域是否和服务器一致。如果不一致、 仍然无法进行下载。而关于三个服务器下载速度的 问题,通常来说选择离自己较近的服务器,下载的 速度会相对快一些。③如果你已经在 Xbox LiVE 上付费下载过内容,那么服务器就保留了你的购买 信息,所以之后即便你的硬盘损坏,数据丢失,购 买信息都不会受到任何影响,只要在更换新的硬盘 后,使用相同的帐号登录服务器仍然可以下载之前 购买的内容。④只要你能够正常登录Xbox LIVE. 并排除 P 限制的话, 是可以下载某些游戏提供的 免费地图包或附加道真的,另外由于目前改机的用 户登录 Xbox LIVE 会有被BAN的危险、所以还是 希望你不要冒险尝试。对战的成功率主要受网络的 影响,如果你经常出现掉线或无法登陆服务器的情 况,可以考虑更换一下网络服务商,看问题是否能 够得到解决。⑤正如上面所提到的一样,由于P的 限制,建议国内玩家尽量购买香港服务器的点卡比 较划算(通常为1600点), 当然有一张能够支持 VISA或MASTER的国际信用卡也可以省共很名支 付过程中的麻烦,另外还需要提醒大家的是,根据 善港微软官方的公告显示,目前只有面值为 2100 点的"微软点卡"在网上充值时不会受区域限制。 大家不妨作为购买时的参考。

SkyKeeper: X360 可以同时用2个无线手桶 近海透鳴っ

X360最多可以支持4个无线手柄同时游戏,而 主机电源按钮周围的光圈也会根据连接的数量显示 不同的绿灯, 其中左上对应 1P、右上对应 2P、左 下对应 3P、右下对应 4P。



Ericson。改机后发现在运行光盘游戏时。 X360的风扇声音变得非常大,为此我还特意 对比过朋友家的那台,发现我的风廉声音的确有些 并常,这是风扇坏了吗?

X360 风扇故障的情况并不多见。如果排除其 本身质量问题的话,很有可能是你在改机换光驱的 时候,由于不当的操作留下了隐患,而且 X380 主 机运转时的声音也不全是风扇产生的。条件允许的 话,你不妨检查一下风扇的轴是否发生了偏移。

冯晓波: ①改过机的 X360 是不是不能上 Xbox LIVE? 对于玩腻了单机游戏的我,觉 得上同对战才是最大的乐趣。②65nm的双游戏相 绑旗价格居高不下, 什么时候才会降价呢? 另外 我在 X360 的官方网站只看到日本有双游戏捆绑 版,并没有看到香港、台湾等地区有双游戏捆绑 版,这个版本真的只有日版吗? ①X360能否接受 无线路由器的信号进行无线上网? 是不是需要官 方的无线造配器? 除了官方的、还有什么兼客 X380的可以推荐吗? ①去电玩店询问HDMI线的 价格,被告知只需要88元,这样的质量可靠吗? ③我在微软英国和英国官网上看到有卖HD DVD 播放机的、还送5张正版HD碟,价格分别为179. 99 美元和114 英镑, 请问考虑现在的汇单, 加上

国际运输费等其他因责。从哪里购买比较别算 呢?是否还有其他更好的建议?⑥我有一个罗技 的力反馈方向盘,支持PC和PS2,不知道能否在 X360 上使用呢? ① X360 扣何实现 5.1 声道? 要 另外购买线材吗? 我目前用的是一套连接VCD的 音响,有中里,环绕、低音炮。

①对于改机的X360用户来说, 虽然前几次可 以正常登录Xbox LIVE, 但长此以往还是不排除 被微软BAN机的可能性,所以不建议改机用户登 录Xbox LIVE。②65nm双游戏捆绑版的X360主 机目前的确只有日本发生过,你在香港等地区看 到的应该属于正规的引进版,所以加上关税等附 加费用, 实际的售价就会比日元本身换算过来的 售价高一些。至于降价的问题,则跟每个地区商 家的盈利有一定关系, 当然官方主动降价的话. 对促使套装整体价格的下调也是有积极作用的。 但需要一定的反应期。@X360本身并不具备接受 无线信号的功能。如果你需要使用无线网络的 话, 必须购买官方推出的"无线网卡"才行, 售 价约为500元左右。④根据你所提供的价格、这 应该是组装产品,在抗于扰性方面并不是很好 (如果你显示设备附近的电线较多的话, 画面的 波纹等情况会相当明显),建议你购买官方的 HDMI线以达到最佳的显示效果, 价格大约为400 元左右。⑤如果要在国外购买这类产品,除了考 虑汇率、国际邮费等因素外,最主要的还是你所 购买的地方是否会提供向国外发送此类产品的服 务, 并且对于电子类产品, 在进入国内的还会收 取关税, 这样整体算下来, 比商品本身的价格多 出1000元左右也不是不可能。最佳的方案还是建 议你多询问国内的商家,看是否能够购买到相关 的产品。即这个是无法在X380上使用的。のX380 在原装信号线 (无论分量、VGA、S端子或者AV 端子)上有光纤输出口,所以你只需要购置一台 带有光纤输入的数字功放,再配合一套多声道 (建议至少5.1 声道或以上)的音响系统,即可实 现5.1 声道,至于你目前的配置只能算是比较传 统的音响组合, 还无法达到上面的要求。



刘文轩:最近开始尝试用电脑显示器玩 X360, 但遇到一个问题: 我所使用的是标 准4:3的显示器,在显示设定中我特分辨率调至 1024×768、开机后进入主机菜单显示正常, 玩游 戏也能正常输出围像,但当我玩拥有宽屏显示的初 代 Xbox 游戏时, 画面和始终模制显示为16:9, 而 且推满了整个屏幕,也就是说,人都穿成了"面条" (这个现象在我手中的两个 Xbox 游戏上都出现了。 分别是《忍者龙剑传 黑之章》和《沙滩排珠》), 而 之前在4:3的电视机上玩这两款游戏都能正常输 出切割过的4:3 画面

以上你提及的两个游戏。其中《忍者龙剑传 黑之章》支持4:3的画面输入方式,你可以在进入 游戏后,在游戏设置中将画面显示比例调整为4:3 即可解决问题,而《沙滩排球》则建议将屏幕的分 辨率调整为640×480,这样也可以解决画面压缩 的问题。出现这种情况的主要原因是Xbox的大名 数游戏在运行时会默认使用 18:9 的画面, 如果不 设置的话在普通电视上就会强制切除左右两侧的部 分画面,但是显示器由于不具备自动切割画面的功 能,所以只能压缩画面,出现人物变形的情况。

share game: X360 上有哪些中文游戏呢?

其中有没有你感兴趣的呢?

info: ①《失落的奥德賽》中游戏时偶尔会出 现画面停顿的现象。请问这是机器的原因 吗? ①木之实一共有多少个? 收集齐后的奖励是什 么? ③游戏的中文版什么时候发售? ④我的四个不 死者都学会了"SP2倍"的技能并装备。但战斗站 東后SP奖励的数值和没装备时却没有差别(例如 装备后获得 10 点 SP, 浸浆备仍然获得 10 点 SP)。 是系统 BUG 吗?

①如果你是使用的口版光盘游戏的话。在读 取数据的环节, 偶尔的确会出现画面停顿的现象, 这应该跟游戏光盘的质量问题有关。②游戏中的 木之实一共有99个,全部获得后可以从猥琐的兔 子处交换得到吸收土属性的饰品"ビボットの首 饰り", 而该物品也是解开"学会全技能"成就的 关键物品。③根据最新的消息,本作的中文版料 于2008年1月24日发售,对其中"干年之梦"有 兴趣的玩家,一定要记得收藏一套哦。① "SP2 倍"的效果在战斗中是无法累计的,即只有1人 装备时就已经具备了获得SP两倍的效果,自然4 个人装备时,获得 SP 仍然不变。





12.56	BUAR	2010011
死或生 4	Dead or Alive 4	2006_3_16
横冲直撞 4 复仇之路	Burnout Revenge	2008_3,16
世界街头赛车3	Project Gothern Racing 3	2008,3,16
完美特工前传	Perfect Dark Zero	2005,3,16
凯雷欧传说 力量之源	Kemeo Elements of Power	2005_3,16
极品飞车9 最高通缉	Need for Speed Most Wanted	2006,3,16
全民源对	Every Party	2006,3,20
九十九夜	N3 Ninety-Nine Nights	2006_5_24
圣魔战记3 无罪的狂热	Spectral Force 3 Innocent Rage	2006_8,11
极品飞车10 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	2006, 11, 1
宝贝万岁	Vivs Pinata	2008,11,54
战争机器	Gears of War	2006,11,17
劲爆美国职业篮球 2007	NBA Live 07	2008_11_22
死或生极限沙滩 2	Dead or Alive Xtreme 2	2006,11,22
蓝龙	Blue Dragon	2006,12,7
除暴战警	Crackdown	2007,2,20
暗影狂奔	Shadowrun	2007.5,29
飞驰竞速2	Forza Motoraport 2	2007,5,24
最后一战3	Halo3	2007.9.25
劲爆美国职业篮球 2008	NBA Live 08	2007,10,2
世界街头赛车4	Project Gotham Racing 4	2007,10,2
极品飞车 11 急速狂氣	Need for Speed Pro Street	2007,11_13
炽焰帝国 末日之环	Kingdom Under Fire Circle of Doom	2007,12,4

GAMES

Hos: 为什么"《吉他英雄》系列"的所有秘 籍我都无法使用?

因为吉他控制器按颜色键不会带确定效果、需 要拨弦才可以确定,而用手柄玩游戏则去掉了拨弦 的动作,将按品和拨弦的动作合为一个按键动作。 同时系列作品的所有秘籍输入都要求在开始菜单画 面,按一定顺序按颜色键,所以使用手柄一按到带 动作指令的颜色键就会离开开始菜单,导致秘籍输 入不成功。

fafnirkankai:请问《皇牌空战 6 解放的战 大》中"取得全部隐藏"这个成就如何取得? 我目前的单机成就中已经达成了全勒章、战役撤 章、敌 ACE 全围鉴、我军全围鉴、全部飞机涂装、 特殊或器购人,但是这个成就始终没解开,请问还 需要什么条件吗?

要解开你所提到的这个成就,除了你所提到的 条件外,还需要使用支援攻击消灭掉50名敌人、累 计击坠 1000 名敌人、在前线着陆成功 10 次。



Jacky:《质量效应》里为什么我在游戏后期 会遇到很多无法打开的箱子, 每次走近箱子 都会显示"等级不够",但是我已经40多级了啊。 想问一下到底要达到多少级的时候才能够打开这些 箱子?

游戏后期的很多箱子都装有较高等级的电子 锁, 而这里所显示的"等级不够"并不是指人物级 别不够,而是指你的队伍中没有人拥有高级别的开 锁能力。遇到这种情况的话有几种解决方式。第 一,如果给角色选择的职业是工程师(Engineer)。 需要在升级时吧 Electronics 和 Decryption 这两 个技能升满, 这样的话两个技能就是 "Master" 级 别,遇到任何爱杂的电子锁都不在话下。如果玩家 给主角选择的职业不是工程师,那么如果想打开这 些箱子就要每次都带着 Tali 或者 Garrus, 因为他 们两人的升级技能中也带有开锁技能,同样需要升 滿达到 "Master" 等级、 这样就可以对付所有上 锁的箱子了。

niya: 为什么《摇滚乐队》迟迟没有D版上 市呢?

因为《摇滚乐队》只支持专用控制器进行游 戏, 所以想体验其魅力的玩家, 就只能购买正版游 戏, 其中随游戏便附带了包括电子鼓、麦克风和吉 他在内的专用控制器。

wosidiwua:《X369 专样 Vol.2》的《上古春 轴IV》攻略中,战士工会头领线别任务"新 草除根"中第二段的第8行和第9行的文字是乱码。 希望改正并告知正确的内容。

首先要在这里向所有读者道歉,当时由于印刷 的缘故,才出现了影响阅读的乱码问题,现在就为 大家给出正确的文字,同时也希望各位读者继续监 督我们的工作,并提出更多更好的建议。正确文字 如下: 这些野心家在倒在你的脚下前总要罗啸上几 句,说明自己的伟大理想。这个家伙不好对付,等 级永远比你现在高10级,是游戏中你能遇到的最 强虎人。



经典游戏音乐赏

0	『に愿いを・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 偶像大师
2	上の降る街・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 偶像大师
	はの頃と空・・・・・・・・ 藤北
4	Happy Birthday · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
6	「he etudes of spirit · / / / / / / / / / / / / / / / / / /
	英雄・・・・・・・・・・ 信赖铃音 肖邦之梦
1	午都侵攻战・・・・・・ 真・三国无双 5
	SELUMNA PEAK · · · ·
9	Cobra Down····· 使命召喚 4 现代战争
	Coup····· 使命召唤 4 现代战争
0	Varpig・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 使命召喚 4 现代战争
0	Bioshock Main Theme・・・・・・・・・・・・生化奇兵
10	Velcome to Rapture・・・・・・・・・・・・・・生化奇兵
-	Cohens Masterpiece・・・・・・・・・・・・・・生化奇兵
	Out of Darkness · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	Sworn Through Swords · · · · · · · · · · · · · · · · 鬼泣 4
0	Shall Never Surrender ・・・・・・・・・・・・・鬼泣 4

(hox360寿基





■偶像大师:这两首歌来自《偶像大师》在2007年冬天发售 的一张特别CD《偶像大师 Christmas for you! 》。分别由 游戏中的人气角色天海春香与星井美希演唱、据悉、这张 CD中的某些歌曲将会被收录进系列最新作《偶像大师 Live for you! 》中。

■藍龙。《蓝龙》中多首歌曲都是由植松申夫与坂口博信二 人联手创作的,默契的配合让每一首歌都充满了丰富的感 情, 其中《私の泪と空》也是游戏的主聽曲。

■信輸铃音 尚邦之梦: 以音乐为主题的游戏、其音乐自然 不容小视, 钢琴诗人肖邦与游戏音乐界被称为"神"的樱底 统为我们共同献上了这款音乐大餐,其中《英雄》是当邦的 成名作,而樱放统的《The etudes of spirit》也给我们留下了 深刻的印象.

■真·三国无双5:这首曲子足以顶进"《无双》系列"前十 名、电子音伴随着中国古典乐器的完美演奏、完成了这首 摇滚与民乐元素兼容的战斗音乐。

■豊牌空战6 解放的战火;这才是货真价实的空战嘛! 随 着机能的大幅度提升,使得空中你追我逐的畅快感达到了 顶点。这支曲子是游戏第七关的BGM、激昂的乐曲似乎更 比各种空中力量更显魅力。

■使命召唤4 现代战争:《COD4》的优秀已经不用再去赘 述、它的音乐同样出色、为了烘托游戏的宏大史诗感、制 作组特别请来了著名哈里·格當森·威廉姆斯(代表作《潜 龙谯影2》)为其谱写音乐,使得这部作品更具有"大片"的感

■生化奇兵。因应游戏背景的需要、《生化奇兵》力求重 现20世纪初中期的音乐氛围,因此在8GM上加入了很多诸 如十二音、偶然音乐、钢琴等音乐元素、仅仅从音乐上 就能感受到它的"异国情调"。

■鬼泣4:《鬼泣4》在游戏发售前就推出了原声音乐的CO。 从几首主打曲目来看,本作的音乐依然是系列传统的哥特 摇滚,承袭了黑暗和阴沉等特点,配合游戏中惯用的 "酷"、"帅"风格、更加衬托出魔人的主题。

HALO1 * * * * * * * * * * * * * * *

- **Truth and Reconciliation Suite** 01
- 02 **Under Cover of Night**
- 03 **Library Suite**
- 04 **Never Surrender**
- 05

HALO2

- **Blow Me Away**
- 07 **Earth City**
- 08 Halo 2, Game

Soundtrack-Unyleiding

09 Connected

HALO3

- 10 **One Final Effort**
- 11 **Greatest Journey**
- 12 **Farthest Outpost**
- 13 **Follow Our Brothers**
- 14 Halo 3-The Storm. This Is the Hour
- 15 Finish the Fight
- 16 **Tribute**
- 17 **Never Forget**
- 18 Halo 3-LvUrFR3NZ

《光环》系列音乐赏

"《光环》系列"的音乐一向制作精良、而且 在整个游戏中穿插得恰到好处,从配乐中就可以 体现出游戏那滂沱的气势,还有那扑朔迷离的故 事,以及神秘莫测的未知星球……

1至5首来自《光环》初代,第一首《Truth and Reconciliation Suite》可以算是整个故事的起 头, 大气的风格让人可以很快被带入这个庞大的 故事里。而第5首《HALO》虽然是作为初代最后 的曲目, 但是从中就可以品味出故事从这里即将 要被推入一个高潮的感觉。之后的战斗还将继

第6到第9首来自《光环2》。这一作虽然流 程相对较短,但是真正让故事进入了高潮。《Blow Me Away》是整个《光环》音乐里为数不多的几 首歌曲, 强烈的摇滚风格立刻让人激情四溢, 而 从这首歌中,我们听出来的就是一种在最后时刻 的抵抗。特别是 "No time to lose, we've got to move, steady the hand" 这句歌词充分说明了现状 的紧迫,必须倾全力去抵抗。而在这一作的结尾。 我们的战场又回到了地球……

10到18首选自最新的《光环3》,第10首《One Final Effort》中,那苍劲有力的钢琴演奏揭开了反

攻的序幕,也体现了游戏的开始就是一个高潮! 而15首《Finish the Fight》,由一开始的暗流涌动 一下进入了气势滂沱的高潮部分,那就是总攻的 开始。当这首结束, 我们听到的是《Tribute》一切 都归于平静,赢得了战争时候总会让人若有所思。 随后的《Never Forget》让我们不要忘记这段历史, 更不要忘记为了历史付出的英雄们。在游戏结束、 特别是在整个"《光环》 三部曲"的最后,用它来 诉说,用它来铭记……最后的《Halo 3-LvUrFR3NZ》是整个"《光环》系列"中最后一首歌 曲了、轻快的节奏让人在最后得到放松、这、可 以算是《光环》给我们的最后的礼物吧。





